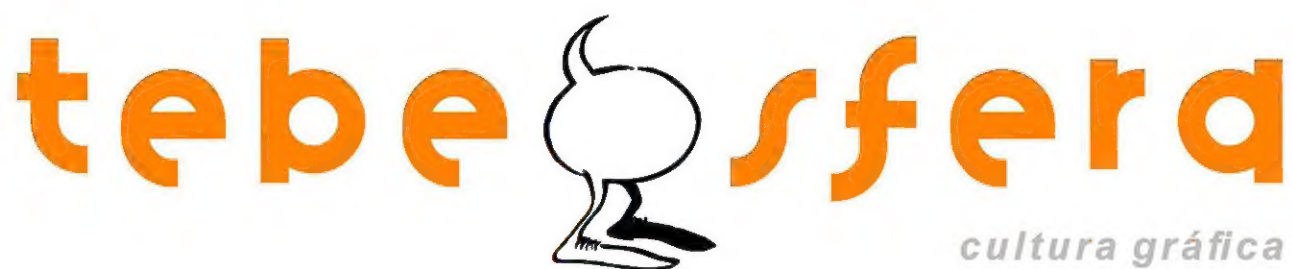


tebeosfera

cultura gráfica



2015



A. BRECCIA
OESTERHELD

2015

ÍNDICE:

Mort Breccia, el autor que siempre renace. Entrevista a Alberto Breccia / 07
de ALBERTO BRECCIA, ANTONIO ALTARRIBA

El tebeo humanista de Alberto Breccia / 19
de JUAN AGUSTÍ

Historieta y literatura - Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta 21 (2006) / 27
de NORBERTO BUSCAGLIA

Alberto Breccia: El trazo revolucionario 1 y 2 - RLEH 35 y 37 (2009-2010) / 32
de CARLOS REYES G.

Sherlock Time: Historias de sombras y luces en el encuentro de dos maestros - YELLOW KID 3 (2002) / 62
de JORDI JUANMARTÍ

Mort Cinder y un prólogo / 69
de ALEJANDRO M. VITURTIA

Mort Cinder: El pasado respira -YELLOW KID 3 (2002) / 73
de PEDRO F. NAVARRO

Che: La revolución perdida - YELLOW KID 3 (2002) / 82
de ABRAHAM GARCÍA

Ernesto Che Guevara. El que lucha para vencer / 93
de FERNANDO ARIEL GARCÍA

Enrique Breccia. El hombre que dibujó al Che / 95
de ENRIQUE BRECCIA, FERNANDO ARIEL GARCÍA

Breccia-Lovecraft, Lovecraft-Breccia. Dobles parejas - RLEH 21 (2006) / 100
de NORMAN FERNÁNDEZ

Héctor G. Oesterheld: El hombre que contaba historias y editaba tebeos - YELLOW KID 3 (2002) / 106
de ALEJANDRO M. VITURTIA

La última batalla de Ernie Pike / 117
de HUGO MONTERO

La joya ignorada: El Eternauta - YELLOW KID 3 (2002) / 122
de ANGEL OLIVERA

La invasión (1969). Medios, vanguardia y política. A propósito de una historieta y una bienal - RLEH 20 (2005) / 134
de LAURA VAZQUEZ

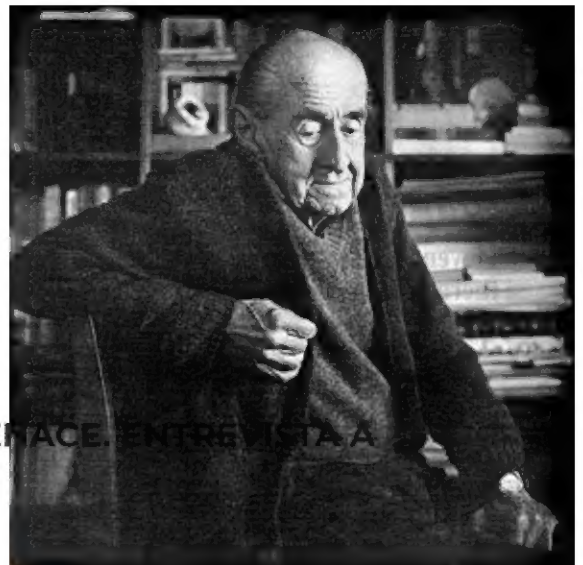
La construcción del héroe en El Eternauta (1 a 3) - RLEH 27 (2007-2008) / 156
de LUIS SUJATOVICH

Gutiérrez y Oesterheld, su influencia en la cultura popular - RLEH 35 (2009) / 214
de LUIS SUJATOVICH

H. G. Oesterheld, narrador de la última experiencia - RLEH 37 (2010) / 222
de LUCAS BERONE

La guerra de los Antartes: Una fabulación previa a tiempos trágicos - YELLOW KID 3 (2002) / 236
de JORDI JUANMARTÍ

Oesterheld en cincuenta imágenes / 243
de ALEJANDRO M. VITURTIA



MORT BRECCIA, EL AUTOR QUE SIEMPRE RENACE. ENTREVISTA A ALBERTO BRECCIA ALBERTO BRECCIA, ANTONIO ALTARRIBA

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 13, 8-II-2015

Entrevista realizada por Antonio Altarriba al dibujante uruguayo Alberto Breccia en 1990 con motivo de la producción de una serie documental donde se reutilizó una pequeña parte, quedando inédita en su mayor parte hasta la fecha. / Interview by Antonio Altarriba to the Uruguayan artist Alberto Breccia in 1990 on account of the production of a documentary series that was mostly unpublished to date.

ENTREVISTA A ALBERTO BRECCIA

MORT BRECCIA, EL AUTOR QUE SIEMPRE RENACE (AL MENOS NO TERMINA DE MORIR)

Nota del autor: Hice esta entrevista en la primavera de 1990, aprovechando una estancia de Alberto Breccia en Madrid. Fue en el marco de la doble producción de las series televisivas *Cómic, noveno arte* y *Grandes maestros del cómic* para EPISA (Euskal Pictures International, SA). La entrevista duró cerca de tres horas. Pudimos charlar en profundidad y en extrema complicidad. Y apenas se utilizaron quince minutos en los respectivos programas. Con lo cual, quedó inédita en su mayor parte. Veinticinco años después, no sólo mantiene su validez, sino que aporta datos e ilumina la obra del maestro desde una nueva perspectiva. Además, ¿qué mayor homenaje que devolverle la voz? Aquí está, pues, Alberto Breccia en vivo y en directo.

¿Quién soy yo para representar los monstruos de nadie?

Alberto Breccia, más abajo

Antonio Altarriba. Usted comienza muy joven, apenas dieciocho años, como dibujante de historieta. ¿Qué le impulsa a escoger este oficio?

Alberto Breccia. Podría decir que no escojo la historieta por vocación sino que lo hago por compulsión. Desempeñaba un oficio penoso en los mataderos, y la única salida era dibujar. No era un dibujante brillante y me llevó mucho tiempo de doloroso aprendizaje mejorar mi nivel. Hasta los treinta y pico años no me hice un dibujante aceptable. Así que, para escapar de un trabajo desagradable, empiezo a dibujar, primero gratuitamente y luego ganando una cifra irrisoria. En ese momento la historieta no me interesaba, pero era mi única vía de evasión de una situación que no me gustaba.

A. A. ¿Qué recuerdos conserva de su vida en el barrio de Mataderos? ¿Cómo fueron esos años que preceden su entrada en la historieta?

A. B. Mataderos es un barrio con características muy propias, que todavía hoy sigue manteniendo. Tiene una gran tradición gauchesca. En aquellos tiempos era una zona marginada, con fábricas, casitas bajas, calles sin pavimentar y apenas iluminación. Regía un código de honor basado en el respeto a la mujer y en el coraje de los hombres, con numerosos duelos criollos. Todo ese ambiente me marcó. Dibujé una historia hace unos quince años en la que revivo el barrio con un toque nostálgico, embelleciéndolo. Pero no era un barrio hermoso. Allí fui a la escuela primaria, allí empecé a dibujar con dieciocho años y allí permanecí hasta los veinticinco, cuando me caso. Fueron unos comienzos difíciles porque no existía una historieta nacional. Se publicaba material de las agencias americanas y era muy dificultoso colocar una página. Lo consigo poco a poco, pero hasta los veintiséis o veintisiete años no comienzo a vivir de la historieta con cierta dignidad.



Historieta de Mu-Fa en la revista *Fenómeno* (7-III-1941). Fuente: museoitinerante.blogspot.com.ar

A. A. Su primer personaje aparece publicado en *El Resero* en 1936. Se llama Mu-Fa y está dibujado con el estilo caricatural propio de una serie de humor. ¿Qué supone para usted el descubrimiento de José Luis Salinas y en concreto de su serie *Hernán el corsario*, que introduce en Argentina la historieta de aventuras con dibujo realista?

A. B. Comienzo haciendo un dibujo humorístico porque no sabía dibujar. En la historieta de humor una deformidad o un error de trazo se puede ver como característica de estilo. Así que, cuando descubro *Hernán el corsario*, en 1937, sufro un verdadero shock. Ni siquiera imaginaba que en Argentina pudiera haber un dibujante de esa calidad. A partir de ahí Salinas se convierte en mi ídolo y en el de todos los dibujantes argentinos. Pero no comienzo a hacer historieta de aventuras por imitación de Salinas sino porque me lo impone la editorial. Hago así la continuación de dos o tres personajes que tenía la revista, entre ellos El Vengador, que todavía continuó mucho tiempo. Otro, un gaucho más cercano a nuestra cultura, no tuvo éxito y hubo que cerrar la serie. Luego me dieron novelas para adaptar cuyos títulos ni siquiera recuerdo. Fue un trabajo que calificaría de innoble, porque debía producir veinte o treinta dibujos al día para poder sacar un sueldo. De todas formas, Salinas marca una pauta importante, pues demuestra que se pueden hacer grandes historietas en un país donde hasta entonces todo venía importado.

A. A. Salinas es el modelo argentino. ¿Milton Caniff es el norteamericano?

A. B. Claro. Descubro a Milton Caniff en diarios uruguayos que mi padre traía a casa. Porque en Argentina no se publicaba. Creo que se llamaba *El País* el periódico de Montevideo donde aparecía en tiras *Terry y los piratas*. Ahí descubro lo que es realmente la historieta, el manejo del blanco y negro, la forma realista de dibujar los personajes... Para mí es un auténtico modelo, donde aprendo a dibujar historietas de verdad...



Breccia en su estudio hacia 1954. Fuente: alberto-breccia.net.

A. A. Este período de formación tiene como culminación la serie *Vito Nervio*, que conoce un gran éxito. Pero en 1957 confluyen una serie de factores que le llevan a un cambio radical de planteamientos. ¿Podría explicarnos cuáles fueron esos factores?

A. B. El principal factor del cambio es el cansancio de repetir fórmulas de éxito. Porque, efectivamente, *Vito Nervio* se convirtió en la serie más popular de Argentina, sostén de una revista que llegó a tirar 350.000 ejemplares semanales. Después de esa conversación con Hugo Pratt, que ya es muy conocida y que no voy a repetir ahora, se me presenta la oportunidad de trabajar con Héctor Oesterheld. Me manda un argumento que me impresiona, y el protagonista nace de una manera muy curiosa. Se trataba de *Sherlock Time*. Yo estaba enfermo en cama, y Oesterheld me dice que necesita anunciar la aparición del personaje en la revista de la semana siguiente. Entonces, en la cama mismo, en un papel donde venían envueltas unas galletitas, sin pensarlo mucho, lo dibujé. Pero preocupándome ya por abandonar las formas sencillas y buscando nuevos estilos. No podía hacerlo con tiempo suficiente porque *Sherlock Time* salía mensualmente o quincenalmente, ya no me acuerdo. Además tenía que continuar con otros trabajos porque con éste sólo no podía vivir. Pero, poco a poco, voy buscando nuevos efectos de luces, nuevos enfoques... Antes me preocupaba mucho la documentación, quería reproducir todo con fidelidad. Pues bien, me doy cuenta de que estoy equivocado. Empieza a preocuparme la creación de ambientes, cómo graficar un clima, encontrar la atmósfera que debe tener cada historieta y lograr así que el lector participe, que no sea un mero espectador sino que deba poner algo. En ese momento no me lo planteo como un cambio. No me digo de ocho de la mañana a tres de la tarde trabajo para el puchero y a partir de las tres me pongo a innovar. No, las cosas no fueron así. El cambio se produce poco a poco y de manera inconsciente. Quería trabajar con más calidad, y el guión de Oesterheld avivó ese impulso. El guión era excelentísimo, pero no sé si llegué a encontrar el clima adecuado. Ahora a mí no me gusta esa historieta, inclusive me negué a que se publicara el libro en Argentina.



Arriba: inicio de una historieta de *Vito Nervio*. Abajo: Cabecera de *Sherlock Time*.



A. A. Ese cambio de concepto, ese nuevo planteamiento, ¿sigue siendo válido en su producción actual?

A. B. Sigo pensando que cada historieta requiere un tratamiento distinto. No creo en los estilos. No creo que un dibujante deba hacer siempre las cosas de la misma manera, dibujar la nariz o las orejas con idénticos trazos. Eso, para mí, termina siendo una forma de amaneramiento. El estilo está en el concepto. El dibujo de un autor puede ser reconocido por aspectos que no sean esencialmente gráficos. Cada historia debe ser contada de manera distinta, porque cada historia es, de hecho, distinta. Mi trabajo como dibujante consiste en adecuar el lenguaje gráfico para hacer posible la implicación del lector. Y utilizo herramientas o técnicas poco convencionales. Puedo incorporar fotocopias, usar agua sucia como tinta, agregar tabaco, café, pasta... No lo hago con ánimo circense, porque la labor del dibujante es muy solitaria. Además, una vez impreso, ese material no se ve. Pero se consiguen efectos que, de otra manera, resultarían imposibles. La pluma o las tramas habituales crean efectos repetitivos y no logran el clima que busco. No puedo ilustrar un cuento de Borges de la misma manera que uno de Jack London. Son dos autores distintos que me plantean épocas, ambientes y situaciones distintas. Entonces mi dibujo también tiene que ser distinto.

A. A. La editorial Frontera, fundada en 1956 por Héctor Oesterheld, se convierte en un foco de renovación de la historieta argentina, y usted colabora con ella desde el primer momento. ¿Eran conscientes de la revolución que estaban haciendo y que se adelantaban en una década a las innovaciones europeas?

A. B. Sí, éramos conscientes. Sobre todo Oesterheld, que era un hombre de enorme talento. Con sus guiones empezaron a imponerse reglas distintas a las tradicionales. Y luego estaba el equipo de dibujantes, formado por lo mejor que se podía encontrar en Argentina en aquellos tiempos. Puedo dar nombres como Arturo del Castillo, Carlos Roume, Jorge Moliterni, Hugo Pratt, el brasileño Motini... Nos dimos cuenta de que estábamos provocando algo nuevo. No a nivel mundial, porque Europa en aquel entonces estaba muy lejana. Pero sí veíamos la diferencia con el cómic norteamericano o con el inglés que nos llegaba a través de la agencia Fleetway. Y no es que nos hubiésemos planteado hacer una revolución. Éramos demasiado "inocentes", valga la palabra, para ello. Simplemente éramos hombres adultos que queríamos hacer nuestro trabajo con mayor entusiasmo. Oesterheld tuvo el mérito de aglutinarnos, de proponernos problemas narrativos diferentes, de pagarnos mejor, de darnos absoluta libertad... Y todo eso nos permitió trabajar con alegría, confiando en nuestras capacidades.



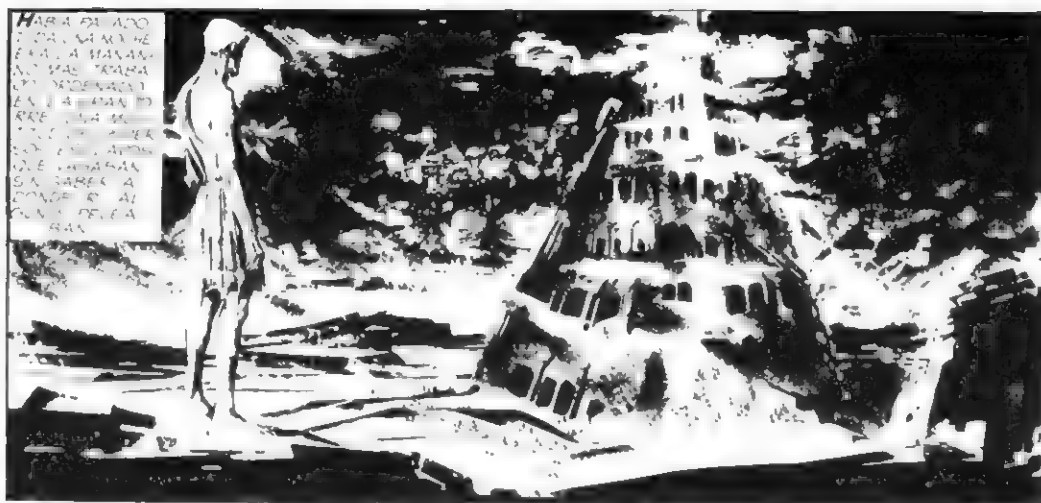
Primera y última páginas de la versión de *El Eternauta* de Oesterheld y Breccia

A. A. ¿Hasta cuándo dura ese período de innovación? ¿Hasta 1963?

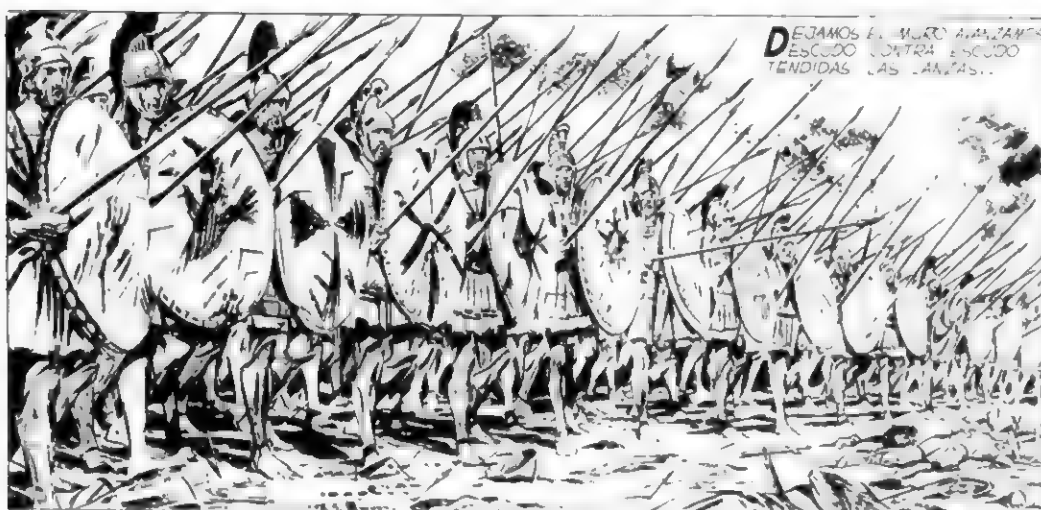
A. B. No, creo que termina antes. Y termina de una manera muy tonta. Cuando aparecen editores ingleses buscando dibujantes argentinos, todos aceptamos. En pocas semanas, Roume se instala en Mónaco, Pratt en Inglaterra, Moliterni y Motini también se ponen a trabajar para Inglaterra... Y yo hago otro tanto. De manera que la editorial Frontera se queda sin dibujantes, porque los ingleses pagaban mucho más. Y también –lo reconozco– por la vanidad tonta de publicar en Europa. Dejamos una editorial buena, con iniciativas muy positivas, por una editorial anquilosada, con un concepto prehistórico de la historieta. Todo por cobrar unos pesos más. Ése fue el final de la editorial Frontera. El grupo de dibujantes se dispersa y, en su mayoría, deja de hacer cosas importantes.

A. A. ¿Cómo fueron sus relaciones con Oesterheld? Son conocidos sus gustos coincidentes por la temática de suspense y la ambientación gótica. ¿Existía también una complicidad ideológica?

A. B. Bueno, para empezar, las relaciones con Héctor no fueron muy frecuentes. Coincidíamos en gustos literarios y en ciertas temáticas. Sobre todo, él tenía la sabiduría de dar el guión al dibujante adecuado. Esperaba que ese dibujante ilustrara el guión de acuerdo con lo que hacía. Si era necesario, ajustaba el clima, potenciaba el lado oscuro o modificaba el argumento para que el dibujante pudiera trabajar más a gusto. Tenía esa generosidad que no he visto en ningún otro guionista. Por eso logró las obras que logró con dibujantes tan distintos... Pero no todo fue amorío con Héctor. Tuvimos grandes peleas y pasamos por períodos de enemistad. Luego siempre había un reencuentro y un nuevo proyecto por hacer. Pero muchos quedaron fallidos, no se llegaron a concretar o a terminar y, lamentablemente, no vieron la luz. En realidad, de todo lo que hice con Héctor sólo se terminó y publicó una pequeña parte. *Mort Cinder*, por ejemplo, fue una historieta que él no quiso continuar. El episodio de las Termópilas, que fue el último, lo tuvo paralizado más de seis meses. Hizo una hermosísima aventura, también de *Mort Cinder*, y, cuando fui a dibujarla, ya la había vendido a otro editor. En fin, fue una serie continuada de irregularidades que hicieron que me separara de él y dejáramos de colaborar.



Dos viñetas de *Mort Cinder*: arriba, del episodio "La torre de Babel".
Abajo, viñeta del último episodio, "La batalla de las Termópilas".



A. A. Las características de un dibujante hacían que Oesterheld adaptara los guiones a su estilo. ¿También ocurría al revés? ¿Los guiones de Oesterheld influyeron en su estilo?

A. B. Así es. Él, que era muy generoso, declaraba públicamente que mis dibujos estimulaban su escritura. Y yo tengo que reconocer que sus guiones potenciaban mi dibujo. Una palabra de Héctor abría todo un mundo. He trabajado con guionistas de primerísimo nivel y ninguno poseía esta virtud.

A. A. Lleva ya más de cincuenta años en el mundo de la historieta. ¿Cómo ve la evolución de esta forma de expresión? ¿Cree que ha alcanzado el reconocimiento que merece?

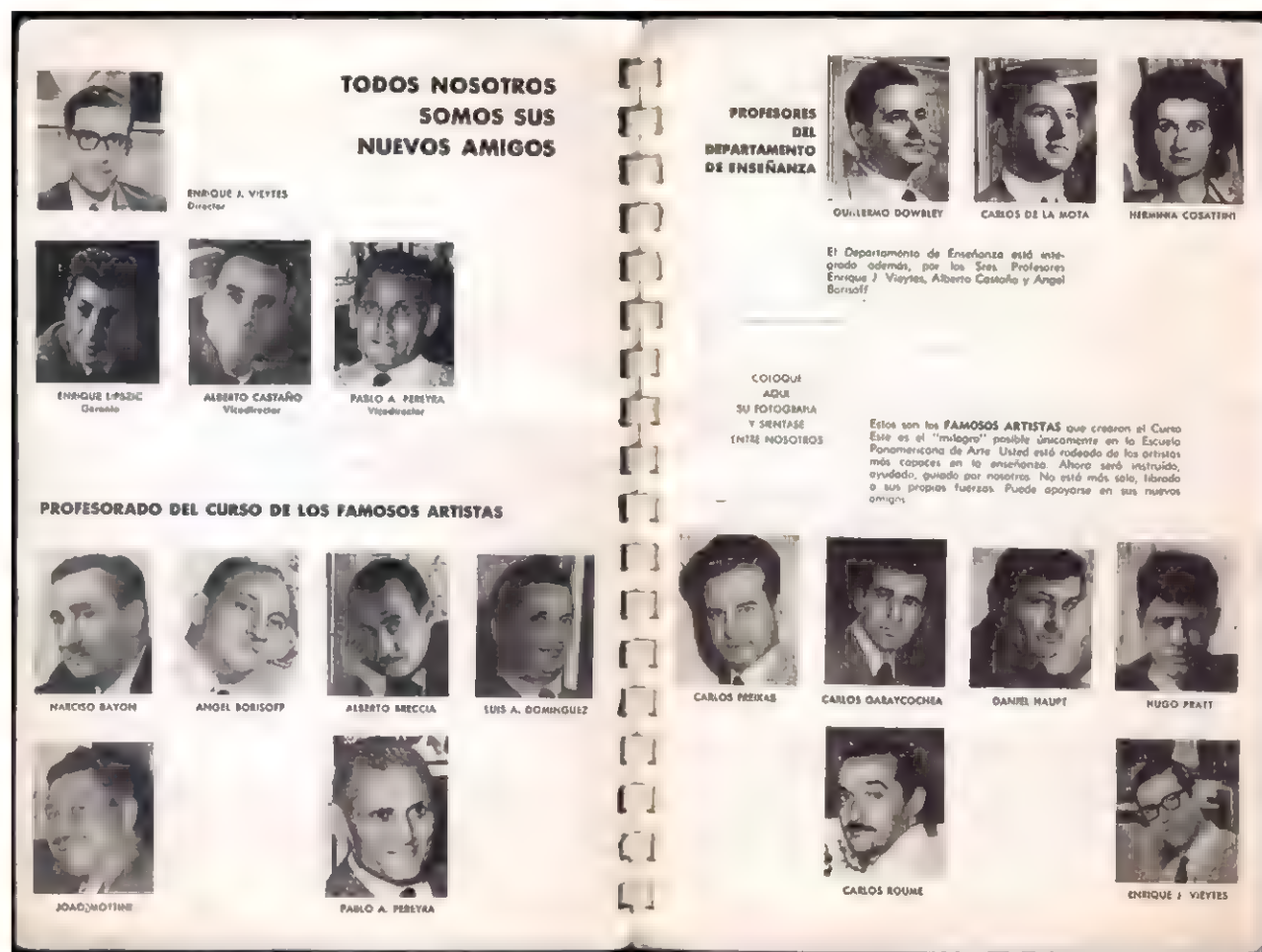
A. B. Cincuenta años es mucho tiempo y, naturalmente, las cosas han cambiado. Pero tampoco tanto. La historieta sigue siendo un medio marginado por la cultura oficial. Siempre tendrá más reconocimiento un pintor mediocre que una primerísima figura del cómic. En estos años he conocido decenas de grandes dibujantes. Todos me enseñaron algo. Los más jóvenes también. He visto y he participado en infinidad de proyectos, algunos sensatos, otros disparatados. He conocido editores de todo tipo. Algunos hacían las cosas con amor, otros editaban revistas como podían fabricar medias. Si tuviera que hacer un balance, diría que la historieta no ha dado aún todo lo que puede dar. Y no es porque no haya autores, sino porque faltan editores valiosos. La historieta no puede ser tomada como un producto para ser explotado económicamente, condicionando al creador con políticas editoriales poco nobles. El día que la historieta esté dibujada, guionada, editada, distribuida con amor, alcanzará la dignidad. Porque la historieta no la hace sólo uno sino todos los que participan en el proceso. Incluidos los críticos.

A. A. ¿Cómo vive una situación como la suya, con un reconocimiento generalizado por parte de la crítica, pero con relativo éxito comercial?

A. B. Lo vivo con gran alegría. Creo que la historieta ha sido muy generosa conmigo. No merezco tantos reconocimientos como recibo. Si poseo algún mérito, es poner amor y honestidad en lo que hago. No me sigue un público masivo, pero es una posición que he asumido. No tengo derecho a quejarme, porque sé que lo que hago no es un producto masivo. Y entiendo al editor que no quiere invertir en mí. Porque conmigo no va a ganar dinero. Es mi posición como creador, y asumo las consecuencias.

A. A. También se ha dedicado a la enseñanza de la historieta en la Escuela Panamericana de Arte y en el Instituto de Directores de Arte, que usted funda y dirige. ¿Cómo valora esa experiencia? ¿Qué autores han pasado por sus clases?

A. B. En mi trabajo con los jóvenes autores soy como el piloto de un barco en ruta. Siempre traté de sacar lo que cada muchacho tenía dentro. No imponer lo mío. Así que no quiero adjudicarme la palabra "maestro". Fui, más bien, un guía que siempre dejó que trabajaran con libertad. Y yo también aprendía mucho. Porque el contacto con la juventud contagia inquietud, reafirma conceptos... Fue una tarea provechosa para ellos y para mí. Lo hice durante veinte años y todavía hoy tengo un grupo de muchachos con los que trabajo. Creamos el Instituto de Directores de Arte (IDA) con una orientación muy distinta a la Escuela Panamericana. En su interior había un teatro independiente, la cinemateca argentina, conciertos de tango y de jazz, salas de exposiciones, presentaciones de libros... Y venían a dar conferencias escritores como Jorge Luis Borges, Ernesto Sábato, Ricardo Piglia... Era un establecimiento muy grande ubicado en el mejor sitio de Buenos Aires... Queríamos que nuestros alumnos tuvieran una formación integral, no solamente gráfica. Y por las aulas del IDA desfilaron gente muy valiosa, Muñoz, Mandrafina, Durañona, Sosa, Macagno... La lista sería interminable, y muchos son ahora primeras figuras.



Material didáctico de la Escuela Panamericana de Arte, con fotografías del profesorado, donde destacan autores como Freixas, Pratt o el propio Breccia. Fuente: alberto-breccia.net.

A. A. ¿Cuál es la mejor metodología para enseñar la historieta?

A. B. El criterio básico consiste en lograr que afloren los valores que el alumno lleva dentro. Me ha dado buen resultado repartir a todos los estudiantes el mismo guión para que ellos lo vayan trabajando en casa. Luego, en clase, tienen que explicar el enfoque que han adoptado, la luz y la sombra, por qué suprimen texto o por qué lo añaden... Si tienen todas las libertades del mundo, deben fundamentar el porqué de lo que hacen. Sus compañeros lo critican, hacen preguntas, y yo actúo de moderador, dando alguna orientación de vez en cuando. De esta manera las clases resultan divertidas y muy provechosas.

A. A. Usted trabaja siempre a partir de un material literario previo y ajeno. Puede ser un guión realizado expresamente, la adaptación de una novela o, incluso, la versión de cuentos populares como *Blancanieves* o *Caperucita*. ¿Significa eso que su trabajo queda al margen del argumento literario y empieza cuando éste está terminado?

A. B. Mi trabajo se sitúa en la parte exclusivamente gráfica. Interpreto un texto, que yo elijo, eso sí. A veces leo un cuento que me entusiasma. Fue el caso de *El corazón delator*, de E. A. Poe, que luego quedó como quedó, con muy pocos dibujos y muchas repeticiones fotográficas, disminuidas o ampliadas, de esos mismos dibujos. Era una concepción temporal muy cinematográfica de la historia. De hecho, no lo pensé como historieta sino como cortometraje. Tanto es así que se filmó exactamente igual, agregándole la voz en off, nada más. Lo que quiero decir es que me planteo cada historia como un problema que debo resolver gráficamente. Y para ello puedo usar un texto literario o pedir un guión.



Las dos primeras páginas de "El corazón delator", adaptación del relato homónimo de Edgar Allan Poe.

A. A. Como usted decía, no hay un estilo fijo, una estabilidad gráfica, sino estrategias diferentes en función de lo que pretende ilustrar...

A. B. Eso es. Y llego a esa conclusión tras buscar durante años una identidad gráfica. Cuando finalmente la conseguí, me di cuenta de que no servía de nada, que era como un sello, poner una marca al dibujo. Pero eso no es dibujar. Hay que pensar y hasta hacer ejercicios para soltar la mano. Y no trabajar mucho. Trabajo menos de seis horas al día. Cuando noto que me canso, que pierdo interés en lo que hago, sé que debo dejarlo. Aunque sólo lleve media hora sobre la página. Entonces paso a otra cosa y hago dibujos para mí con todo tipo de materiales, óleo, acuarela, carbón... Y, en general, acabo incorporándolos a la historieta que estoy haciendo.

A. A. ¿No tiene un repertorio de recursos expresivos? ¿Los renueva en cada historieta?

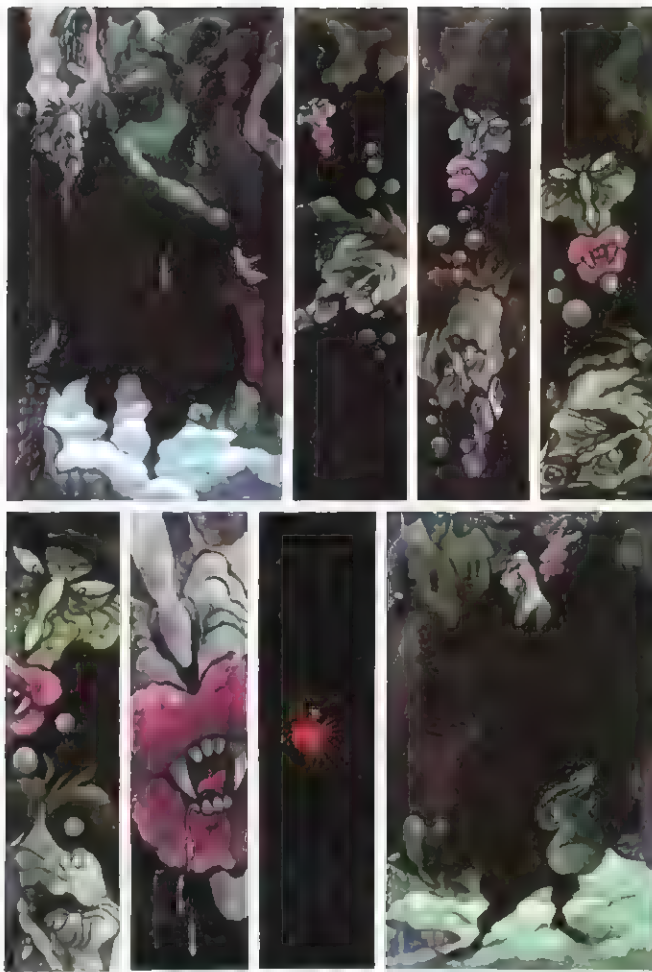
A. B. No soy Picasso. No poseo la creatividad para inventar un recurso nuevo cada día. Así que sí, tengo unos recursos que repito, pero siempre intento buscar cosas nuevas. Aunque sólo sea por satisfacción personal. Después esas innovaciones no se ven o sólo las ve un estudioso o un lector muy atento. Por ejemplo, en *Perramus* quería reflejar lo que pasó en Argentina y en muchos países latinoamericanos con las dictaduras. Para eso hice figuras muy reales sobre un fondo desdibujado, confuso, informe... Porque durante siete años la ciudad había desaparecido para convertirse en un espacio hostil, falto de personalidad... La ciudad se estaba desdibujando. Y eso lo pude lograr utilizando la monocopia. Era la única técnica que permitía desdibujar las cosas.

A. A. En *Mort Cinder* hay una evidente experimentación con el blanco y negro y la iluminación. Se diría que dibuja más con el blanco que con el negro. ¿Podría explicar los planteamientos y técnicas utilizadas en esta obra?

A. B. Es muy frecuente caer en la trampa de no considerar el blanco como color. Porque el papel es blanco y dibujamos con negro. Pero, si tomo un papel verde, debo usar el blanco como color. Parece una observación muy tonta, pero tiene gran importancia. La tuve en *Mort Cinder*, donde hice estudios muy profundos de iluminación antes de graficar, con lámparas, con velas... Entonces utilizaba las hojas de afeitar para trabajar, en lugar de la pluma y el pincel. Aunque también hay mucho pincel en *Mort Cinder*. Pero prácticamente todo lo que es línea está hecho con hoja de afeitar, que logra unos efectos muy lindos. Porque la hoja de afeitar se puede usar también como espátula y da mucha frescura y vigor al trabajo. La usé un tiempo y luego la abandoné porque no quería caer en la repetición.

A. A. Y en *Los mitos de Cthulhu* empieza a experimentar también con los materiales. ¿Qué materiales y técnicas ha utilizado?

A. B. He usado hasta manubrios de bicicleta para dibujar. Lo he hecho en *Mort Cinder*, por ejemplo. Todo es utilizable. Si tengo que lograr un efecto especial y para ello necesito un martillo, pues dibujo con un martillo. También trabajo con los dedos, con la palma de la mano... Todo es válido siempre que esté al servicio del efecto buscado y no sea mero exhibicionismo.



Página de ¿Dracula, Dracul, Vlad? ¡Bah...!.

A. A. El color lo empieza a utilizar relativamente tarde. Aparece en las adaptaciones de cuentos infantiles o en su versión de *Dracula*. ¿Con qué criterios utiliza el color?

A. B. El color es importante en los cuentos infantiles. Porque yo quería hacerlos llenos de puntillas, inocentes, pero con el trasfondo perverso que tienen esos cuentos. Tenía que dar un caramelo que llevara veneno dentro. Así que acabaron siendo cuentos para adultos. El caso de *Dracula* es distinto. Es un ejercicio narrativo sin palabras que yo me propongo para divertirme y en el que trabajo durante un año. Pero tengo muchos trabajos en color. Lo que pasa es que no se conocen. He hecho adaptaciones de Poe en color, y de Lovecraft, y de Jean Ray, y de Lafcadio Hearn, y de Papini... Pero se han publicado esporádicamente, fragmentadas. Una buena parte se publicó en Italia, en un libro muy hermoso, fuera de comercio, para regalar. Y el editor compró los derechos por un tiempo muy largo.

A. A. ¿Qué utiliza para el color? ¿Óleo, acuarela...?

A. B. No, pintura acrílica.

A. A. A la hora de diseñar personajes, se inspira a veces en rostros conocidos. Kissinger y Borges son reconocibles en *Perramus*, Oesterheld aparece en *El Eternauta*, y usted mismo en *Sherlock Time* o en *Mort Cinder*. ¿Tienen alguna clave estos retratos? ¿Pretenden inducir algún efecto?

A. B. Los protagonistas de historieta tienen, generalmente, cara de cemento. No se arrugan, no mueven las facciones... Son como un muñeco que no refleja los sentimientos. Nada mejor que mi cara, que la tengo siempre a mano, para poder copiar la expresividad de las emociones. Así que la utilicé en el jubilado Luna de *Sherlock Time* o en el anticuario Ezra de *Mort Cinder*. El caso de Oesterheld fue distinto. Él me pidió aparecer como el escritor de *El Eternauta*. Así que le tomé unos apuntes y los utilicé.

A. A. ¿Cómo trabaja a partir de un guión? ¿Hace usted la distribución en viñetas? ¿Y la de los textos en cartuchos?

A. B. Me reservo una dosis de libertad para modificar el guión. Por supuesto, siempre con el consentimiento del autor. Mejor dicho, le pido que modifique los textos una vez la viñeta dibujada y encajados los espacios, que los divida, que suprima o añada... El caso de Héctor era particular. Porque él funcionaba más como escritor que como guionista de historietas. Escribía muy hermosamente, pero mucho. Llamarlo para que cortara el texto resultaba complicado, porque él dictaba a una grabadora y un empleado lo pasaba a máquina o lo copiaba a mano. Así que le cortaba yo los textos. Nunca dijo nada. Tenía la generosidad y la humildad profesional de aceptar todas las sugerencias. Con Juan Sasturain es distinto. Él me da el texto y yo lo dibujo. Una vez dibujado, viene a casa y, siguiendo mis indicaciones, modifica. Porque en seguida me doy cuenta si un texto va a malograr el dibujo o si se puede decir lo mismo con menos palabras...



Dos muestras de la serie "Historias con moraleja", incluidas en *Breccia Negro*.

A. A. En la historieta de aventuras convencional los personajes se explican por acciones y movimientos, pero en sus historietas privilegia la dimensión psicológica. Y eso hace que sus historietas resulten estáticas, incluso con viñetas repetitivas.

A. B. Sí, en el fondo es eso. Suelo repetir las imágenes porque, si estamos conversando, puede haber cinco viñetas con la misma cara o con la misma posición. El personaje no tiene por qué cambiar en cada cuadro. Sé que mi forma de trabajar puede parecer monótona y dar la impresión de lentitud. Pero es una cosa buscada. No soy un dibujante de acción. Prefiero la aventura interior, transmitir cosas por gestos y expresiones más que por el movimiento del cuerpo. No sé si lo logro porque es algo muy complejo. Pero lo intento.

A. A. Su obra se mueve entre lo concreto, personajes muy definidos, a menudo retratos, y lo abstracto, fondos que son casi manchas. ¿Cómo administra esa relación?

A. B. Eso es muy complejo de explicar. No sé por qué llego a esas abstracciones. A veces no son deliberadas. Se mezcla en mi dibujo de historieta esa otra faceta mía de pintor. No puedo separar las dos cosas, con evidente daño para ambas. Porque no se puede ser pintor mientras se es dibujante. Se trata de dos actividades que no tienen nada que ver. De manera que, cuando se escapa el pintor y se mete en la historieta, malogro la historieta. Y, al revés, mis hábitos de dibujante malogran mi pintura. Nado entre dos aguas sin terminar de ser ni una cosa ni otra, lo cual me conflictúa bastante. Pero, bueno, las cosas están dadas así y a esta edad ya no voy a modificar mi forma de trabajar.



Dos muestras del contraste entre el realismo de los personajes y la abstracción de los fondos.
A la izquierda, página de *Perramus*, y a la derecha, remate de una historieta de *Un tal Danieri*.

A. A. A pesar de que el argumento de las historias no es suyo, se detectan constantes temáticas en su obra. Una de ellas es la obsesión por el tiempo y, en concreto, por la posibilidad de vencerlo, viajar a través de él, controlarlo... Ocurre en *Sherlock Time*, *El Eternauta*, *Mort Cinder*, que son guiones de Oesterheld, pero también en *Los mitos de Cthulhu* o en *Los ojos y la mente*, con guión de Carlos Trillo...

A. B. Bueno, la temática del tiempo nos preocupa a todos. Pero hay mucho de casual en todo esto. No es deliberado. Tal vez de manera inconsciente fui eligiendo historias donde el tiempo tiene un papel importante...

A. A. La arbitrariedad en el ejercicio del poder, la tiranía, las dictaduras, sí parecen una constante temática elegida conscientemente...

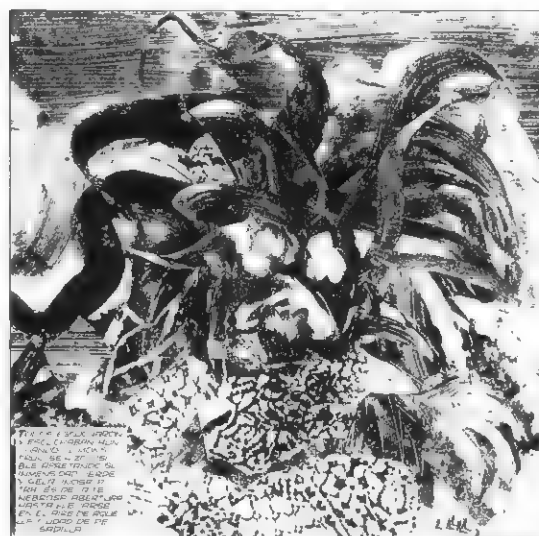
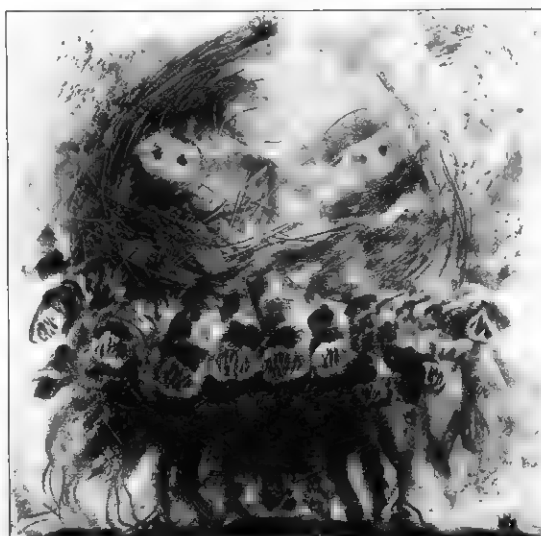
A. B. Eso sí. Es algo que me angustia, trato de reflejarlo y criticarlo. En mi caso, porque he vivido la opresión, la injusticia, la arbitrariedad y la impunidad del poder... Pero creo que todos tenemos experiencias con la arbitrariedad del poder e intentamos combatirlo con las armas a nuestro alcance.



Fragmento de *Perramus* con una dura crítica al poder y a la tiranía.

A. A. También hay en su obra una permanente voluntad de representar lo "inmonstrable" o lo "monstruable". Me refiero a la presencia, intuida más que vista, de monstruos y objetos terroríficos. Ocurre especialmente en *Los mitos de Cthulhu*, pero también en otras historias.

A. B. En *Los mitos de Cthulhu* concretamente, sólo en uno de ellos, que es *El horror de Dunwich*, dibujo los monstruos. Y lo hago muy realísticamente porque consideraba que debía estar dibujado así. Pero en los demás no aparecen. Y es que el propio Lovecraft no define sus monstruos. Habla de cosas informes y viscosas. Más que describir, sugiere. Yo pretendía hacer lo mismo y que cada cual pusiera su fantasma en la página. No dar un monstruo ya hecho. ¿Quién soy yo para representar los monstruos de nadie? Esta idea fue la que primó en la ejecución de *Los mitos de Cthulhu*. Se trata de que luego el lector proyecte según su propia óptica. Salvo los personajes en sí, que son míos, prefiero hacer imaginar que mostrar. Para mí, un cañón no es un cañón de tal año, marca o fabricación. Para mí un cañón es "el" cañón. Que el lector ponga los detalles si quiere.



Dos de los monstruos apenas esbozados por Breccia en *Los mitos de Cthulhu*

A. A. Para terminar, hablemos de sus proyectos. Creo que *Perramus* tiene una continuación en la que está trabajando...

A. B. Hay publicados dos episodios de *Perramus*. El tercero ya está terminado y pronto verá la luz. Enlaza con los primeros, pero la temática es distinta. Y es que las condiciones políticas se modificaron en Argentina. El régimen militar, que engendró los primeros episodios, no está más. En este tercero Borges logra el premio Nobel. Lo logra gracias a un libro que se titula *Fricciones*, no *Ficciones*. Y tenemos en preparación un cuarto episodio, con un tema muy hermoso y que comenzaré el año que viene. El argumento cuenta cómo se intenta reconstruir la sonrisa de Carlos Gardel. La sonrisa de Carlos Gardel encarna una época feliz de Buenos Aires y de Argentina en general. En cierta manera es un símbolo. Le han sido robados los dientes a la calavera y hay que buscar cada diente en el país que esté, localizar a quien lo tenga y así recomponer la felicidad del país. Me parece un tema muy poético. También tengo un encargo para ilustrar, de manera totalmente libre, *El nombre de la rosa* de Umberto Eco. Y ya tengo totalmente embocetada la adaptación del *Informe sobre ciegos* de Ernesto Sábato. Con esos tres proyectos ya tengo para más de un año de trabajo...

A. A. Creí que la historia de la sonrisa de Carlos Gardel era un proyecto distinto de *Perramus*...

A. B. Era un proyecto distinto. Pero nos dimos cuenta con Juan Sasturain que los primeros episodios de *Perramus* tenían muchas claves locales e iban a resultar incomprensibles en Europa. Yo no puedo dibujar para el mercado argentino porque ahora no tengo cabida en él. Debo pensar en Europa. Sin renunciar a principios que me son muy caros ni a mis raíces, que están allá no acá. Pero tengo que hacer un producto que los distintos públicos europeos entiendan. Y la sonrisa de Carlos Gardel es un tema universal, tan universal como podría ser la sonrisa de Frank Sinatra o la de una cantante española como Victoria de los Ángeles.



Páginas de *Perramus*. *Diente por diente* e *Informe sobre ciegos*, dos de los últimos trabajos del autor, todavía en proyecto en el momento de realizar la entrevista.

EL TEBEO HUMANISTA DE ALBERTO BRECCIA JUAN AGUSTÍ



TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 13, 9-II-2015

Extenso repaso a la biografía de Alberto Breccia, un autor sin el cual la historia de los cómics estaría falta de uno de sus capítulos más importantes. / Comprehensive biographical review of one of the all-time great comic creators: Alberto Breccia.

Notas: Biografía de uno de los más grandes historietistas de todos los tiempos, Alberto Breccia, que aparece retratado a la derecha por Alejandro Colucci

EL TEBEO HUMANISTA DE ALBERTO BRECCIA

Alberto Breccia uno de los personajes más influyentes en la historia del tebeo de todos los tiempos. Conocido como *el Viejo*, desarrolló toda su carrera en Argentina, produciendo algunas de las mayores obras maestras que ha dado el género. Con H. G. Oesterheld realizó *Mort Cinder* y *Vida del Che*. De su obra destacan también *Los mitos de Cthulu*, una serie de adaptaciones de relatos de H. P. Lovecraft, e *Informe sobre ciegos*, adaptación del capítulo de la obra de Ernesto Sábato *Sobre héroes y tumbas*.

Primeros pasos

Aunque nació en Uruguay, la familia de Alberto Breccia se trasladó a Buenos Aires cuando este era un niño. Se instalaron en el barrio de Mataderos, en el oeste de la ciudad, donde con quince años comenzó a trabajar en la tripería de su padre.



El barrio de Mataderos en los años treinta del siglo XX, donde transcurrió la infancia de Alberto.
Abajo, página de *Mariquita Terremoto*, publicada en el número 26 de la revista *Espinaca*, del 9 de octubre de 1941.



Dibuja desde muy joven: en este terreno su formación es totalmente autodidacta. Su carrera profesional comienza de la mano del editor Manuel Laínez. Participa en varias publicaciones de este editor: *Tit-Bits*, *Rataplán* o *El Gorrión*, donde realiza series como *El vengador* (serie creada en 1939 por Raúl Rosarivo con el nombre *Fan*, *el vengador alado*) o *Kid de Río Grande*, además de historias cortas, adaptando novelas populares de terror. En 1941, en *Espinaca* (nombre con el que era conocido Popeye en Argentina), alcanza cierta repercusión con la serie de humor *Mariquita Terremoto*.

Se casa en 1944. Empujado por sus necesidades económicas realiza *Gentleman Jim*, *aristócrata justiciero* en la revista *Bichofo*, fundada ese mismo año por el dibujante Héctor Torino. Firma con el seudónimo Ernesto Vaghi, con el objeto de no despertar las iras de Manuel Laínez, para el que trabaja en exclusiva. La editorial lo descubre y le penaliza económicamente.

En 1945 comienza a dibujar por libre: trabaja en varias historias para el diario *La Razón* (la más recordada de ellas, *Puño Blanco*, con guión de Issel Ferrazzano) y, a partir de 1946, para la revista *Aventuras*, de Horacio Gutiérrez, donde se adaptan a las viñetas obras del cine y la literatura.

Breccia pasa a engrosar las filas de la editorial de Dante Quinterno cuando comienza a publicarse *Patoruzito* en 1945. La serie en la que trabaja, *Jean de la Martinica*, también con guión de Ferrazzano, no acaba de funcionar. No obstante, al cabo de un tiempo, el dibujante de *Vito Nervio*, el uruguayo Emilio Cortinas, con quien Breccia ya había trabajado anteriormente, decide retornar a su país de origen. No es su primera opción, pero Quinterno decide que el dibujante sustituto sea Breccia. Los guiones de la serie pasarán a manos de Leonardo Wadel, uno de los primeros guionistas verdaderamente profesionales de aquel entonces.



Tira correspondiente a una página de la serie detectivesca *Vito Nervio*.
Abajo, cambio de registro hacia el western humorístico con *Pancho López*.

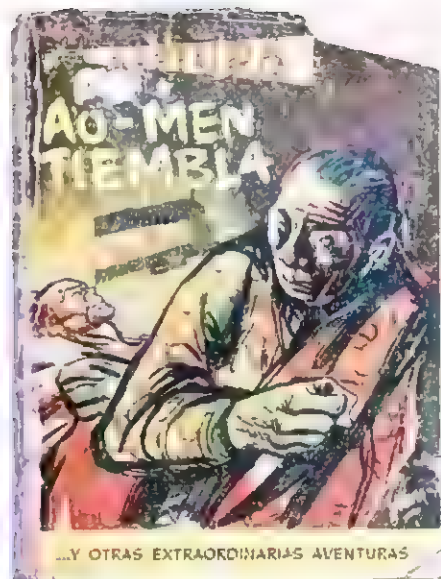


A partir de ese momento, la serie resulta ser todo un éxito. En aquella época, el detective destacaba por ser un personaje distinto de todos los demás. A los imaginativos guiones de Wadel hay que añadir el sólido dibujo de Breccia, en esa época muy influenciado por Milton Caniff. Estarían trabajando con esta serie hasta 1959. A continuación, Breccia y Wadel realizarán *Club de aventureros*. En *Patoruzito*, Breccia dibujará además el western *Armas de fuego*, con guión de Blasetti.

Pancho López es un humorístico relato del Oeste con guión de Abel Santa Cruz (que firmaba como Lépido Frías) que se publica en 1957 en la revista homónima de la editorial Códex.

Al mismo tiempo, crea su propia revista, *Captura*, y una agencia de publicidad: los dos proyectos acabarán fracasando. Igual que Francisco Solano López, Carlos Cruz, Carlos Gabriel Roume y Arturo Pérez del Castillo, se convirtió en un miembro honorario del famoso "grupo de la Venecia", compuesto por expatriados artistas italianos como Hugo Pratt, Ido Pavone, Horacio Lalia, Mario Faustinelli o Alberto Ongaro.

Un buen día, Hugo Pratt le recrimina acerca de la calidad de sus historietas, comentario que a Breccia le escuece y que le incita a experimentar. Comienza a buscar nuevos enfoques y nuevas técnicas. A partir de este momento ya no parará de hacerlo.



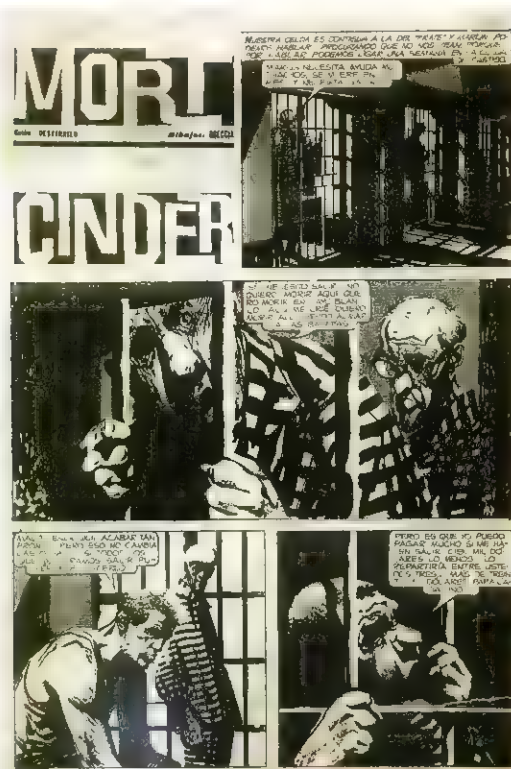
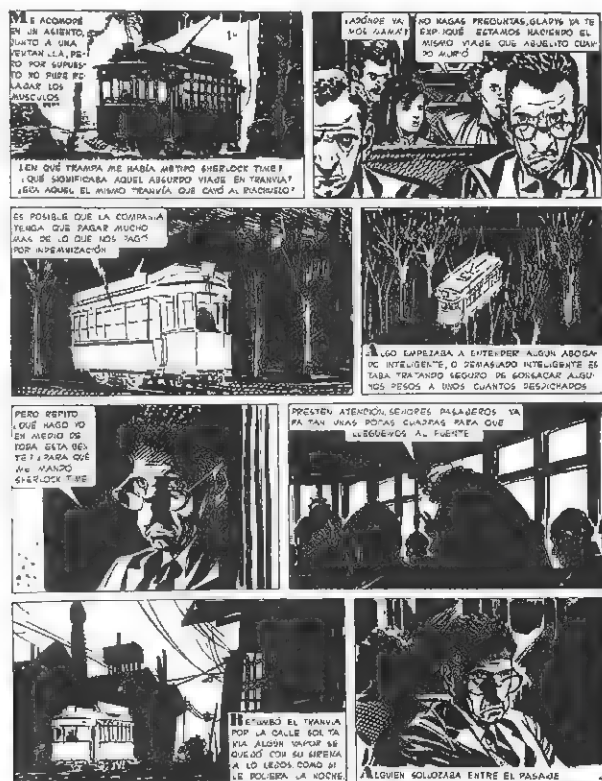
Portada del número 3 de la efímera revista *Captura*, del 30 de abril de 1953.

Un nuevo comienzo. La etapa con Oesterheld

En una fiesta en casa de Pratt, Breccia conoce a Héctor German Oesterheld, que había fundado la editorial Frontera el año anterior (1957). El guionista argentino de ascendencia alemana ofrecerá a Breccia dibujar la serie de ciencia ficción *Sherlock Time* en la revista *Hora Cero*, donde ya se llevaba tiempo publicando series como *El Eternauta* o *Ernie Pike*. Será el primer trabajo conjunto de una de las parejas de dibujante y guionista más famosas de la historia del cómic. La serie narra la historia de un detective del tiempo y del espacio que habita en una casona-astronave propiedad del jubilado Luna, personaje que comparte sus rasgos con los del propio Breccia. Al cabo de un tiempo, Hugo Pratt felicitará a Breccia por su trabajo en esta serie. La contestación del uruguayo será que Pratt había tenido razón al haberle cuestionado la calidad de su trabajo.

Durante 1959, Breccia realizará un total de cuatro episodios de la serie de Oesterheld protagonizada por el corresponsal de guerra *Ernie Pike*. Ambos autores trabajarán juntos también durante ese año en el único episodio de *Doctor Morgue*, una serie que no prosperó, protagonizada por un médico forense.

Entre 1960 y 1961 se produce un éxodo de dibujantes y guionistas argentinos hacia las editoriales europeas. Breccia permanece en Argentina, debido a la grave enfermedad de su esposa. No obstante, durante 1960 dibuja varios episodios para las series de la británica Fleetway: la mayor parte de ellos son *westerns*, con algún que otro episodio bélico y de espías. Durante esa época ilustra también temas escolares para las revistas *Billiken* y *Mis Deberes* y comienza a dibujar junto con su hijo Enrique.



En 1962, Breccia y Oesterheld realizan para la revista *Mistérix* la serie *Mort Cinder*, una obra fundamental dentro de la historia del cómic. El pesimismo y la amargura presentes en la obra obedecen a la dramática situación de sus autores. El guionista se halla atrapado por el fracaso de su proyecto editorial; el dibujante se halla sumido en una profunda angustia, pues no tiene el dinero suficiente para pagar el caro tratamiento que necesita su esposa. En la obra, un anticuario londinense, Ezra Winston (de nuevo con los rasgos de Breccia) conoce a Mort Cinder, un hombre que ha pasado su existencia muriendo y resucitando, por lo que ha sido testigo y partícipe de muchos momentos cruciales de la historia. El guión, elaborado en un momento creativo excepcional de Oesterheld, destila la esencia misma del humanismo del que le gustaba impregnar sus historias. El dibujo de Breccia ha evolucionado de tal forma que florece aquí con todo su esplendor. El décimo episodio, uno de los más celebrados, se centra en Jerjes y la batalla de las Termópilas. No habrá más.

Breccia deja de dibujar durante cuatro años para dedicarse en exclusiva a la docencia. Fue profesor de dibujo en la Escuela Panamericana de Arte de Buenos Aires, creada por Enrique Lipszyc, llegando incluso a ser su director y permaneciendo en ella hasta 1971.

Tras el fallecimiento de su mujer, Alberto Breccia regresará al mundo de la historieta en 1966, de nuevo de la mano de Oesterheld, con *Richard Long*, otra serie que no prosperará, pero que empuja al dibujante a utilizar nuevas técnicas, como por ejemplo el uso del *collage*.



Portada de una de las ediciones en álbum de *La vida del Che*.

En 1968, ambos autores realizarán una biografía del Che Guevara (en este caso, con la participación del hijo de Alberto, Enrique), biografía que secuestró la Junta Militar que gobernaba durante la dictadura de Juan Carlos Onganía. La editorial Jorge Álvarez fue allanada; los dibujos originales, destruidos, y la colección de biografías que se iba a realizar, cancelada. Esto último provocó, además, que ambos autores no terminasen la biografía de Eva Perón que ya tenían bastante avanzada. Años más tarde (en 2002), el editor Javier Doevo reunirá el texto y los dibujos, en forma de relato en tercera persona, en el álbum *"Evita, vida y obra de Eva Perón"*.

En 1969, el semanario del corazón *Gente* encarga a Oesterheld una nueva versión actualizada de *El Eternauta*. La revisión del guión, más violenta y con un contenido ideológico más izquierdista, unida a la experimentación que seguía llevando a cabo Breccia en la parte gráfica, en ocasiones llegando a la abstracción, fue demasiado para Carlos Fontanarrosa, director de la revista, que decidió suspender su publicación, por lo que la trama se comprimió para condensarse en dieciséis números. Cuando concluyó la serie, la revista pidió perdón a sus lectores por su publicación. No deja de resultar paradójico que este trabajo alcanzase un tremendo éxito en Italia, que más tarde alcanzó al resto de Europa.

Durante finales de la década de 1960 y comienzos de la década de 1970, Breccia realiza varios trabajos en una línea más tradicional, como la serie *Escuadra Zenith*, para *Corriere dei Ragazzi*, y otros episodios bélicos para *Corriere dei Piccoli*, con guión de Mino Milani (que en esta ocasión utilizaba el seudónimo Enrique Ventura).

La relación entre Oesterheld y Breccia se va enfriando poco a poco: dejan de verse y ya no colaborarán más. Oesterheld será secuestrado por la dictadura militar del general Videla en 1977 y "desaparecido" en 1978.

Llega el reconocimiento internacional

Después de que Ernesto Sábato rechace una primera adaptación de un fragmento de su novela *Sobre héroes y tumbas* (1961), Breccia trabaja en *Los mitos de Cthulu* (1973-75) y reúne un conjunto de adaptaciones de relatos de H. P. Lovecraft. Es una obra que tiene, una vez más, un ambicioso carácter experimental, recurriendo a nuevas técnicas como el *collage* o el monotipo. Tres años tarda Breccia en terminarla, aun con la ayuda del joven Norberto Buscaglia; tres años durante los que los relatos individuales se irán publicando por entregas en la revista italiana *Il Mago*. El tono general que destila la obra tiene mucho que ver con el ambiente tétrico que impera en los relatos del escritor de Nueva Inglaterra.

IL MAGO

La rivista dei fumetti e dell'umorismo

n. 20



ilMago

la rivista dei fumetti e dell'umorismo

N. 44

L'ORRORE DI DUNWICH



Portadas de *Il Mago* alusivas a la serie de Breccia *I miti di Cthulhu*.

El prestigio de Breccia se ha consolidado definitivamente, sobre todo en Europa: en 1973 recibe el premio Yellow Kid en el Festival Internacional de Lucca.

En 1974, con un tratamiento gráfico similar, Breccia comienza a publicar, con guión de Carlos Trillo, *Un tal Daneri*, una serie de historias inspiradas en Mataderos, su barrio natal. Se producirán en total ocho de ellas, las últimas solicitadas por la revista italiana *Linus*. Esta obra marcará el inicio de una fructífera colaboración entre los dos autores.

Ese mismo año retomará a *Vito Nervio*, de nuevo con Leonardo Wadel. El detective lucirá sienes de plata en la nueva revista *Chaupinela*, de Andrés Cascioli. Catorce años después de su última aventura, ahora dirige una academia de detectives. Tuvo escasa repercusión y solo duró tres episodios, pues su momento ya había pasado. Friv games, es uno de los mejores sitios para los fanáticos de los juegos en línea. Juega juegos friv en línea y obtendrás una experiencia inolvidable.

Breccia adaptará varios relatos de Edgar Allan Poe: *El corazón delator* (*Il Mago*, 1975) se caracterizará por un visceral tratamiento del blanco y negro y se convertirá en un clásico inmediatamente. Por el contrario, el resto de ellos, *William Wilson* (con guión de Guillermo Saccomano), *La máscara de la muerte roja*, *El gato negro* y *Monsieur Valdemar* (con guión de Carlos Trillo) destacan por su uso del color, innovador y diferente en cada uno de ellos.

El Extraño Caso del Sr. Valdemar



Página de *Monsieur Valdemar* en su edición argentina.

Durante los últimos años de la década de 1970, su colaboración con Trillo es muy fructífera: además de varios relatos unitarios para *Skorpio*, la revista insignia de Ediciones Récord, también trabajan en la serie *Nadie* (1977-78), en la segunda época de *Tit-Bits*, ahora cabecera de la misma editorial; para la revista italiana *L'Eternauta*, de Edizione Produzione Cartoon, realizan los seis capítulos de *Los ojos y la mente* (1978-80), serie deudora de *Mort Cinder*, cuyo protagonista, Cornelius Dark, el viajero de gris, tiene la capacidad, mediante su imaginación, de introducirse en episodios históricos y participar en ellos, si bien la fábula moral está más patente que en la obra de Oesterheld; *Buscavidas* (1981-82), publicada en *SuperHumor*, de Ediciones de la Urraca, donde Breccia experimenta de nuevo con los contrastes entre grandes masas de blanco y negro.

Sin menospreciar a las anteriores, las obras más recordadas de esta pareja son dos: la primera es un conjunto de adaptaciones de unas breves piezas literarias en blanco y negro, cuyo nexo común es que fueron recopiladas en el álbum *Breccia negro* (1978), de Ediciones Récord, pero cuya fama ya provenía de su publicación en diferentes revistas: *Donde suben y bajan las mareas* es la adaptación del relato "Where the Tides Ebb and Flow", contenido en *A Dreamer's Tales* (*Cuentos de un soñador*, 1910), de Lord Dunsany; *La pata del mono* es la adaptación del cuento *The Monkey's Paw* (1902), del humorista inglés William Wymark Jacobs, y "La gallina degollada", del escritor uruguayo Horacio Quiroga, es un relato incluido en *Cuentos de amor, locura y muerte* (1917), que seguramente es el más famoso de los tres.



Viñeta correspondiente a la historieta *La gallina degollada*.

La otra obra del tándem a la que hacía referencia se trata, en realidad, de una serie de adaptaciones de cuentos de los hermanos Grimm destinados al público adulto, con un arriesgado tratamiento gráfico. Los *collages* son cada vez más abundantes, y su colorido, espectacular. Fueron publicadas en *Hurra* y *SuperHumor* entre 1979 y 1981: son *Blancanieves*, *Cenicienta*, *Hansel y Gretel*, *La bella durmiente* y *Caperucita Roja*.

Es indudable que una prolongación lógica de esta actividad es *¿Drácula, Drácul, Vlad?... ¡Bah!* (1982). Breccia no trata aquí de construir su interpretación del personaje, sino que lo utiliza como excusa para hacer una crítica de la realidad social y política de la época. El verdadero monstruo es la sociedad. La obra carece de texto, pero la crítica a la Argentina de la época de Videla es evidente. La combinación de tonalidades es cada vez más audaz y llamativa. He conseguido llegar hasta este punto sin utilizar el término "expresionista", primero porque es un tópico cuando se habla de la carrera del *Viejo*, pero también porque el propio Breccia decía que la pintura no era su fuente de inspiración, sino que siempre había llegado hasta un punto concreto de su obra a base de probar y experimentar. Sin embargo, es difícil no morderse la lengua cuando se hojean las páginas de algunas de sus obras, como es el caso de esta.

Obras de final del siglo XX

Su siguiente guionista será el periodista y escritor Juan Sasturain. De su colaboración fructificarán, fundamentalmente, tres grupos de obras.

La más relevante es *Perramus*. Comienza a publicarse en 1983 (con la dictadura de Videla todavía vigente), casi simultáneamente en Argentina (en la revista *Fierro*), en Francia (*Circus*), en Italia (*Orient-Express*) y en España (*Comix Internacional*). Constó de cuatro tomos: "El piloto del olvido", "El alma de la ciudad", "La isla del guano" y "Diente por diente". El protagonista es un militante político que abandona a sus compañeros durante una revuelta, que decide olvidar su pasado y buscar la redención. Amarga crítica política, pretende dar testimonio de lo sucedido en el país durante la dictadura militar. La técnica de Breccia para el blanco y negro llega aquí a la perfección: aguada, cuchilla y *collage* se mezclan como nunca.



Reproducción de una página original de Perramus.

Versiones es un álbum en blanco y negro que recopila las adaptaciones de textos literarios que realizaron ambos autores para la segunda etapa de la revista *Crisis: Acuérdate*, de Juan Rulfo, es un relato de *El llano en llamas* (1953); *Las mellizas*, de Juan Carlos Onetti, es un capítulo de una novela que no prosperó, publicado en la revista *Crisis* (1973); *El fin* es un cuento de Jorge Luis Borges incluido en *Ficciones* (1956); *Semejante a la noche*, de Alejo Carpentier, también es un cuento perteneciente a *Guerra del tiempo* (1956); *Antiperipléa*, de João Guimarães-Rosa, pertenece a *Tutaméia* (1967), y *La prodigiosa historia de Baltazar*, de Gabriel García Márquez, a *Los funerales de la Mamá Grande* (1962).

Por último, también hay que reseñar los tres relatos en color que se incluyeron en sendas obras antológicas realizadas por la editorial vasca Ikusager en su colección de álbumes *Imágenes para la historia*: "Dibujar o no", incluida en *Los derechos humanos*; "Palabras sueltas, colores cautivos", en *Norte-Sur*, y "Último tango en Buenos Aires", perteneciente al álbum colectivo *Abrir puertas*. Esta última cuenta la historia de María Rangolla, dueña de la mansión María la Vasca, la legendaria sala de baile de Buenos Aires.

Ya en los años noventa, Pedro Tabernero le implica en la colección *Relatos del Nuevo Mundo*, la colección proyectada para celebrar el quinto centenario del descubrimiento de América. Allí dibujará *El Dorado: El delirio de Lope de Aguirre*, con guión del argentino Carlos Albiac. Pedro Tabernero le implicará también en la realización de la serie *Historias con moraleja* (con guiones de Raimond Boucheron), que solo alcanzará dos episodios, a color: "Perfiles en blanco y negro", y "¿... Y sus padres no lo reprimían?". Un tercer episodio verá la luz en la revista argentina *Cóctel*: "El guapo, la muerte y el tango".



Las espectaculares aguadas y collages de *Informe sobre ciegos*.

Finalmente, casi veinte años después de frustrar aquel primer intento, Ernesto Sábato cambia de opinión y aprueba la adaptación del fragmento de su novela. Así, en 1991 ve la luz *Informe sobre ciegos*, su última obra maestra, realizada con aguadas en blanco y negro e imposibles *collages*, máxima expresión del trabajo de Breccia en blanco y negro. El relato de Sábato se condensa hasta quedarse en lo imprescindible, convirtiéndose así en el punto de partida para que Breccia narre su visión personal de la obra.

El Viejo muere en 1993 sin que le gustara la ciencia ficción. A pesar de ser un lector compulsivo, no le gustó nunca leer historietas. No consiguió realizar su vieja aspiración de adaptar *Crónica de una muerte anunciada*. *Informe sobre ciegos* será su última obra inédita publicada, pero no será la última que veremos. Restan todavía una gran cantidad de historietas que todavía no han sido recopiladas en forma de álbum.

Sueños pesados (2003) recopila cinco adaptaciones libres de obras literarias, que Breccia realizó durante 1981, varias de ellas con guión de Norberto Buscaglia. Son impactantes y gozan de un impresionante colorido: "La última visita del caballero enfermo" adapta "L'ultima visita del gentiluomo malato", de Giovanni Papini, relato contenido en *Il tragico quotidiano* (*Lo trágico cotidiano*, 1906); "El anciano terrible" adapta la historia corta *The Terrible Old Man* (1920) de H. P. Lovecraft; "Mujina" es un relato corto de *Kwaidan: Stories and Studies of Strange Things* (*Kwaidan, cuentos fantásticos del Japón*, 1903), de Lafcadio Hearn; "El hombre y la bestia" adapta *Strange case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1886), de Robert Louis Stevenson, y "La noche de Camberwell" adapta "La nuit de Camberwell" de Jean Ray, perteneciente a *Les contes du whisky* (*Los cuentos de whisky*, 1925).

En el momento de escribir esta reseña, la última obra que se ha publicado es una recopilación de cuatro historietas en su etapa para la editorial Fleetway realizadas en 1960-61.

Conviene destacar otras facetas suyas: además de ser ilustrador de más de trescientos libros para niños, también hizo lo propio con determinadas obras literarias: las más conocidas son las trece que realizó para el poema *Martín Fierro* en 1991 y las que ejecutó en gran formato para *El nombre de la rosa* en 1992. También ilustró en 1966 parte de una *Historia gráfica de la República Argentina* junto con Roberto Bernabó.



Cuento infantil de Breccia con guión de Oesterheld. *Biblioteca Bolsillitos* n° 30 (24-IX-1952).

Historieta y literatura

Norberto Buscaglia

Guionista e investigador, Buenos Aires, Argentina

Resumen

El cómic constituye una puerta de entrada para la lectura literaria.

Abstract

The comic is an entrance door to the literary reading.

Dice Pablo de Santis: «En el pasado la adaptación de cuentos y novelas a la historieta servía de invitación a la literatura. Hoy casi no hay diálogo entre un género y otro. La historieta argentina, sin embargo, tiene una larga tradición en este campo, encarnada en dos formas antagónicas de recrear la literatura: José Luis Salinas y Alberto Breccia».

Los traté a ambos pero, mi relación fue más estrecha con Alberto Breccia. Lo conocí en el año 1967 cuando él era socio, profesor y ejecutivo de IDA (Instituto de Directores de Artes). Un centro multicultural ubicado en la calle Florida casi esquina Córdoba.

Alberto fue primero mi amigo y después, mi suegro. Era un lector *omnívoro*, si se me permite el término. Yo, un ensoberbecido joven, estudiante de letras.

Por supuesto, la química funcionó y hablamos durante largas horas, y días, sobre un tema que nos preocupaba: las

necesidades comerciales de un género que había sido bastardeado por un fin comercial. Curiosamente, o no, y siendo uno de los mejores dibujantes del mundo, Alberto no tenía trabajo en Argentina. A pesar del paso del tiempo, las cosas no han cambiado. Es más, tal vez hayan empeorado.

Agrega Pablo de Santis: «En las historietas argentinas de los años treinta y cuarenta, aún en los cincuenta, las adaptaciones literarias abundaban. Hoy son una rareza. ¿Qué tenían para compartir historieta y literatura, y qué es lo que las separa hoy?».

»Tenían el mar, las selvas, las islas misteriosas, el centro de la tierra, la luna y Marte: es decir, un imaginario en común. La historieta era la forma dibujada de la aventura, y no se le hubiera ocurrido otro destino. En las obras de Emilio Salgari, de Julio Verne, de Edgar Rice Burroughs, el relato gráfico

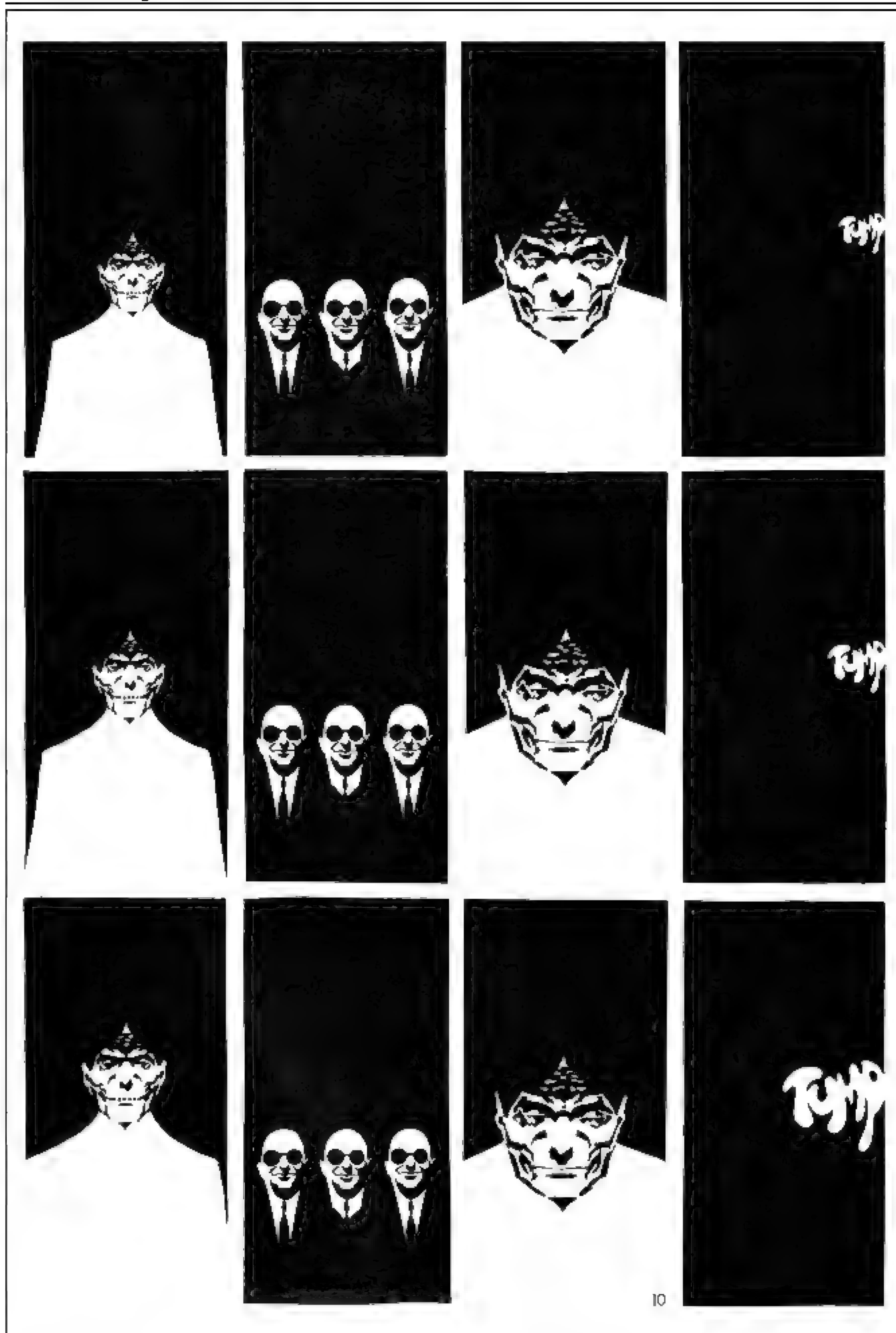


Figura 1: «El corazón delator». Cuento de Edgar A. Poe, adaptación y dibujos de Alberto Breccia.

había aprendido a huir del peligro mayor: la vida cotidiana.

»Este lazo tan fuerte permitió que la historieta fuera una puerta de entrada a la lectura literaria. Los mundos de un género y de otro eran espacios contiguos. Hoy sería difícil imaginar qué clase de literatura podría estar en armonía con las aventuras más extremas de los superhéroes o con las historietas japonesas. Tienen su propio escenario, sus propias leyes, y nos conducen a un mundo de pura imagen: las palabras son apenas la sombra del dibujo».

Queríamos, como bien dice de Santis, que la historieta cumpliera ese rol que él expone más arriba que «la historieta fuera una puerta de entrada a la lectura literaria». No sabíamos si lo lograríamos. Sí, veíamos —más Breccia que yo, obviamente— que en la literatura había, y hay, temas y valores estético-éticos que era importante rescatar y transmitir masivamente. Coincidíamos, sin conocerlo en aquel momento, con el pensamiento de Pablo de Santis.

Empezamos a trabajar con el «Informe sobre ciegos» de Sábato. Pero a don

Ernesto no le gustó mi versión. Esto que suena como una dificultad desalentadora fue todo lo contrario porque nos llevó a ocuparnos de otro autor: Howard Phillips Lovecraft (1890-1937). Un escritor que poca gente conocía.

Nos decidimos por «Los mitos de Cthulhu». No teníamos editor. Ni aquí ni en Europa. A Breccia no le importaba. Dibujaba igual. Me costaba entender eso. Pero era invertir en el futuro y es una costumbre que continúa en sus hijos y sus nietos. Siempre dibujan.

Yo no era un guionista. Además, Alberto no quería para esto a un profesional de la historieta. Deseaba a alguien que no estuviese contaminado por las necesidades propias del género y de las exigencias editorialistas.

De todas formas yo ni soñaba con la trascendencia ni con las críticas actuales. Breccia creo que sí, porque estaba muy consciente de sus valores como



Figura 2: «La gallina degollada». Cuento de Horacio Quiroga, adaptación de Carlos Trillo, dibujos de A. Breccia.

dibujante y de su capacidad creadora y docente. Lo cual, permítaseme la digresión, tomaba en broma. Cierta vez, durante una entrevista televisiva, le preguntaron:

—Breccia, su padre dibujaba, usted dibuja, sus hijos dibujan, sus nietos dibujan... ¿Qué es el dibujo para usted?

—Y... ¡qué sé yo...! Tal vez una tara familiar...

Tenía un magnífico sentido del humor... Fue un gran artista...

Y aquí, una cosa extraña. Si Alberto dibujó los inquietantes cuentos de Lovecraft transcurridos, ya, más de treinta años, Enrique debió realizar, también en historieta, la vida del escritor de Providence para la colección *Vértigo* de DC comics. Un trabajo monumental en el cual, este verdadero *monstruo*, empleó cinco técnicas ilustrativas diferentes.

Volviendo a «Los mitos de Cthulhu» creo conveniente destacar lo que opinan hoy los críticos. Afirma, por ejemplo, Rafael Marín, en España «...cada viñeta de Breccia, en esta adaptación que es sin duda la mejor adaptación de Lovecraft a la historieta (y, si me apuran ustedes, la única posible) es un terremoto. Breccia rompe el papel, lo rasga, lo mancha, usa collages y bloques de fotografías, raya las sombras, ilumina los rincones, talla rostros imposibles y repite imágenes que provocan un pesadillesco efecto estroboscópico en la mente del lector.

»No hay anclaje en lo real, los pliegues de esos mundos que acechan desde más allá y desde más atrás del mundo apenas sirven para revelarnos, de cuando en cuando, la debilidad de eso que consideramos la realidad, y entonces el autor usa fotografías decididamente blandas, el contraste plácido que intuimos, que sabemos ficticio...».

Pero, nuestra intención de unir dos universos expresivos y artísticos, diferentes, no se limitó solamente a la obra de Lovecraft. Luego continuamos con «La última visita del caballero enfermo» de Giovanni Papini, «El anciano terrible» de Howard P. Lovecraft, «La noche de Camberwell» de Jean Ray y «Mujima» de Lafcadio Hearn.

Pero este hábito de trabajo se extendió a sus hijos. Con Enrique abordamos «La leyenda de Thyl Ulenspiegel» de Charles de Coster y «Mustafá» de Armando Discépolo.



Figura 3: «Antiperiplea». Cuento de João Guimarães Rosa, adaptación de Juan Sasturain, dibujos de Alberto Breccia.



Figura 4 (abajo): «Acuérdate». Cuento de Juan Rulfo, adaptación de Juan Sasturain, dibujos de Alberto Breccia.

Con Cristina, mi esposa, encaramos a Shakespeare y en la década del ochenta publicamos en Italia «Macbeth», «Sueño de una noche de verano», «La tempestad» y «Las alegres comadres de Windsor».

Para terminar, vuelvo a citar a De Santis:

«Otro hito de la adaptación literaria fue la aparición de la sección «La argentina en pedazos» en el primer número de la revista *Fierro* (1984). En sus páginas, un fragmento o un cuento de nuestra literatura era llevado a la histo-

rieta, acompañado por una introducción de Ricardo Piglia. Así, Enrique Breccia dibujó a Esteban Echeverría («El mata-dero»), Francisco Solano López a Germán Rozenmacher («Cabecita negra») y a Rodolfo Walsh («Operación masacre»), José Muñoz a Roberto Arlt (un fragmento de «Los siete locos»). La lucidez y contundencia de Piglia, sumadas a la calidad gráfica de los relatos, acabaron por conformar un libro ejemplar en el campo de la historieta y la crítica argentinas. La aparición de esta sección en una revista de historietas (que era además un producto comercial, con buenas ventas) nos resulta impensable en el presente. Sin embargo, en la efusión cultural de mediados de la década del ochenta podían mezclarse en las páginas de una misma revista notas sobre cine de culto, literatura policial, ciencia ficción, historia de la historieta. Esa crítica no académica que circulaba en publicaciones como *Fierro*, *Superhumor* o *El Péndulo* llegó a notables niveles de precisión e inteligencia».

Como puede apreciarse, no hay un divorcio inapelable, entre historieta y literatura.

Sólo hace falta que los distintos niveles estatales y que los grandes grupos editoriales lo comprendan. Fundamentalmente, los argentinos. Porque en otros países hay un concepto diferente aunque tengan los mismos inconvenientes.

A veces me pregunto si no se tratará de un problema cultural y educativo que condiciona las inversiones y los proyectos. O bien los supeditan a las necesidades que, —por infinitas razones no compartidas— ellos mismos crean y mantienen sin solución de continuidad desde hace mucho tiempo. Muy a mi pesar, me inclino a creer que es así.

Alberto Breccia: el trazo revolucionario

1

Carlos Reyes G.

Comunicador audiovisual, docente y guionista de historietas y cortometrajes
Santiago de Chile, Chile

Resumen

El maestro del blanco y negro: Alberto Breccia fue el más grande artista de cómic sudamericano. Fue un innovador inclasificable y el más importante dibujante del siglo XX. Breccia dibujó sus historietas con un estilo decididamente revolucionario recurriendo a variadas técnicas para obtener un trabajo que lo alejó del estilo comercial. Este artículo ofrece una visión panorámica sobre su genial trabajo y evolución.

Abstract

The master of black and white: Alberto Breccia was the greatest artist of the south american comic. He was an innovator, unclassifiable and the most important drawing of the 20th century. Breccia drew his comics with a decidedly experimental style, resorting to diverse techniques to obtain an experimental work and moving away from the commercial style. This article presents a panoramic view about his genial work and evolution.

A lo largo de los años y hasta poco antes de su muerte, Breccia continuó llevando su trabajo de experimentación gráfica (más allá de la cómoda repetición de un estilo probadamente exitoso), cada vez más lejos. Es probable que Alberto Breccia sea la excepción a la autoindulgencia y quizás el único representante de su especie: un adelantado e incomprendido innovador.

El dibujante uruguayo Alberto Breccia se reconocía a sí mismo como un gran lector, pero muy poco dado a leer historietas. Paradoja que tal vez no esté muy alejada de la realidad. Hoy es unánime afirmar que Breccia es un maestro y un innovador como pocos, sin embar-

go, aún es considerado por muchos como un dibujante para dibujantes. A decir de Norberto Buscaglia, la obra de Breccia por allá por la década del sesenta era admirada únicamente por quienes «mantienen una relación casi enfermiza por la historieta».

¿Por qué el trabajo de este dibujante uruguayo se sitúa siempre en la zona intermedia de una experimentación que bien se podría calificar de peligrosa y hasta herética?

Concordemos en que el arte de narrar una historia gráficamente no es nuevo ni fácil. Tenemos millones de ejemplos de excelentes ilustradores, dotados de una habilidad increíble pa-

ra dar a la imagen sorprendentes texturas y matices, y producir obras de gran belleza y sensibilidad, pero no siempre estos mismos ilustradores saben salir airoso de la aventura de contar visualmente. Un buen ilustrador no siempre es un buen historietista. Para serlo, se necesita no solo del don del dibujo, sino también del manejo de ciertas nociones de tempo, ritmo, un acabado sentido de la planificación y de la puesta en página, pero por sobre todo la capacidad de contar a través de la mera visualidad. Y Breccia era ambas cosas: un dibujante privilegiado y un narrador nato.

Solo para objeto de este artículo, y desde un punto de vista meramente formal, he dividido el trabajo de Alberto Breccia en varios períodos determinados por ciertas obras señeras, lo que espero facilite una mayor y más acabada visión de su impresionante aporte a la historieta latinoamericana y mundial.

1936-1956: el crecimiento

A los diecisiete años de edad, Breccia ya había publicado en la revista *El Resero*, pero no es hasta 1938 que comienza como dibujante de series de aventuras para *Rataplán* y *El Gorrión*. En 1944 publica «Gentleman Jim» para *Bicho Feo* bajo el seudónimo de Vaghi, «Puño Blanco» para *La Razón* y el detective oriental «Mu-Fa» para la revista *Fenómeno*. En 1941 publica la tira cómica «Mariquita Terremoto», la primera niña terrible de la historieta argentina. «Jean de Martinica» nace en 1945, para la revista de historietas *Patoruzito* y pronto llega el primer hito, cuando comienza a dibujar las aventu-

ras del legendario detective argentino «Vito Nervio». El personaje es una creación del dibujante Cortinas y el guionista Mirco Repetto. La serie, de gran éxito, es tributaria de la aventura folletinesca tan en boga por aquellos años. Breccia se encarga de «Vito Nervio» por más de una década, junto a Wadell en los guiones. Inevitable para la época es la influencia de Milton Caniff en muchas de sus páginas, pero durante estos años el estilo del maestro se irá forjando (y enrareciendo progresiva y lentamente) mientras se aleja cada vez más de sus primeros y más evidentes referentes.

«Vito Nervio» es un sofisticado detective, un trotamundos consuetudinario, gran pugilista, un aventurero siempre sumido en complejas aventuras. Breccia ya sobresale por sus dibujos de un trazo seguro y suelto. Los rostros de sus personajes ya tienen esa fuerza expresionista que se desatará sin concesiones años más tarde. Entretenimiento y aventuras aseguradas convierten al «Vito Nervio» de Breccia-Wadell en un auténtico clásico.

Por esos años Breccia funda la revista de relatos policiales *La Captura* y se convierte en profesor de dibujo de la Escuela Panamericana de Arte. En 1956, con guiones de Abel Santa Cruz, dibuja el *western* humorístico «Pancho López» para la Editorial Codees, y en 1957 trabaja para la Editorial Frontera dibujando episodios bélicos, policiales y de terror.

1958-1968: el encuentro de dos maestros

1958 es el año en que se reúnen dos genios de la historieta latinoamericana

y mundial: Héctor Germán Oesterheld y Alberto Breccia. «Sherlock Time» supone su primer trabajo conjunto y para Oesterheld, su primera historieta distintiva. Esta colaboración será la primera de una serie de obras maestras que ambos perpetrarán de aquí en más. En 1959 Breccia dibuja varios episodios de «Ernie Pike» («Kumba», «Gas», «El amuleto»), el clásico de la historieta bélica creado por Oesterheld y Hugo Pratt, e incluso se da tiempo para publicar en *Hora Cero* un único capítulo de lo que prometía llegar a ser una serie que no prosperó: «Doctor Morgue».

«Sherlock Time» se publica originalmente en 1958 en la revista *Hora Cero*, y se convierte rápidamente en una revelación del género. Invasores extraterrestres, secuestros interestelares, seres de otras dimensiones que amenazan nuestra realidad, etc. son algunos de los temas habituales de «Sherlock Time», extraño personaje del que se desconoce toda procedencia. Como será común en Oesterheld, el personaje central tiene un *partner* humano, personaje común y corriente que hace las veces de narrador de las extraordinarias aventuras que vive junto al singular héroe. En este caso se trata del jubilado Julio Luna, dueño de una gran casona en la parte más antigua de San Isidro. Casona que en el primer episodio reserva la sorpresa de una torre-cosmonave y de un extraño arrendatario, el mismísimo «Sherlock Time» quien resulta ser: «un detective algo especial. Mi apellido algo le indica. [...] Time en inglés significa tiempo... podrías agregarle espacio. Porque tiempo y espacio son inseparables»¹.



Figura 1: El viejo Alberto Breccia dibujado por su hijo Enrique para la portada del «Breccia negro» (1978).

Junto a Oesterheld, Breccia inicia una fructífera relación en la que ambos inauguran un universo oscuro y desequilibrado de personajes distantes, inaprensibles como «Sherlock Time» y «Mort Cinder». Ciencia ficción, fantasía y mate argentino. El arte de Breccia va un paso más adelante en su búsqueda estética. La atmósfera de «Sherlock Time» es más oscura que nunca y puesta completamente al servicio de los relatos fascinantes de Oesterheld, aumentando así la desazón de los mismos. Esta historieta es la puerta de entrada de Breccia hacia nuevos e inexplorados territorios.

La próxima obra de Breccia y Oesterheld extremará estos recursos. Se trata de «Mort Cinder», que se inicia en

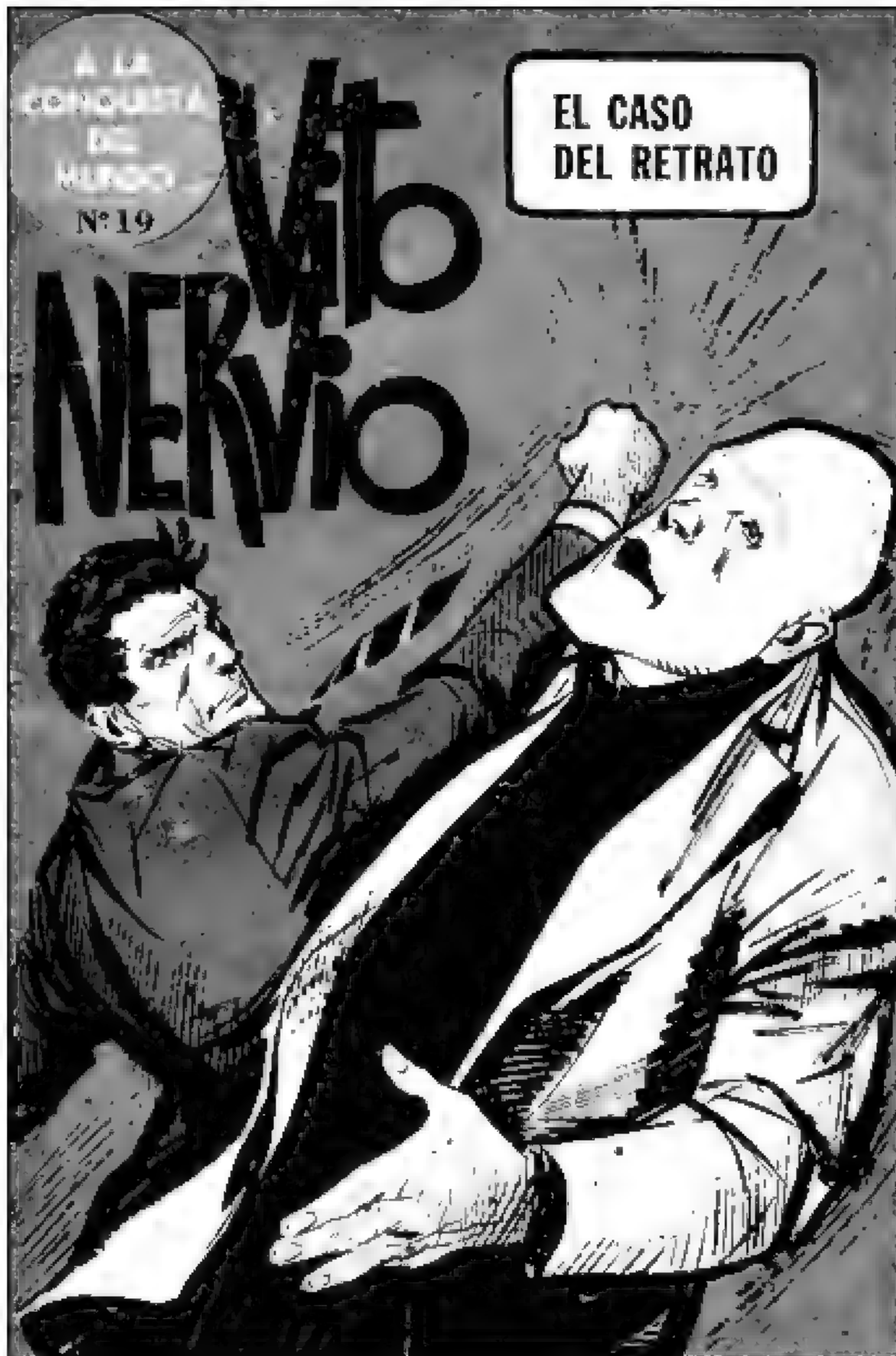


Figura 2: Portada de Breccia para *Vito Nervio* no. 19.

la revista *Misterix* en 1962 (otras fuentes señalan 1963). El anticuario Ezra Winston (en el que Breccia se dibuja a sí mismo) conoce al enigmático Mort Cinder, que regresa de la tumba en la aterradora aventura «Los ojos de plomo».

Los dibujos de Breccia son aún más expresionistas y oscuros. Realiza concienzudos estudios de iluminación para dibujar. Comienza a borrar, a manchar las páginas con texturas. El episodio «La torre de Babel» de «Mort Cinder» es un claro ejemplo de la experi-

mentación gráfica cada vez más libre de Breccia. Es el comienzo de algo nuevo. «La batalla de las Termópilas» (1964) es el último episodio de la serie que Oesterheld, debido a sus múltiples compromisos, demora todo un año en escribir. Por su parte Breccia ha alcanzado una nueva cima en su madurez ascendente. El barroquismo, exquisitez y expresividad de las últimas páginas de «Mort Cinder» así lo demuestran.

«Si «Mort Cinder» es una suma con respecto a la obra de Oesterheld —escribe Pablo de Santis en su prólogo del recopilatorio editado por Ediciones Colihué—, también lo es en relación con la de Breccia: ahí está cifrado su pasado —el cruce de lo popular con la búsqueda estética, desde «Vito Nervio» a «Sherlock Time»— y su futuro: la experimentación pura»².

1968: el mito del Che Guevara

Después de «Mort Cinder» pasan algunos años en que Breccia no publica. En el intertanto se aboca a la creación del I.D.A. (Instituto de Directores de Arte) y a la docencia. La pausa vale la pena y el regreso llega en 1966, con la breve pero contundente «Richard Long», con guión de Oesterheld, y que es publicada en un suplemento de la revista femenina *Karina*. En solo tres páginas Breccia experimenta tímidamente con *collages* y fotos. Recursos por ese entonces nada habituales en la historieta y cuya audacia gráfica prefigura lo que será su próxima obra.

Después de «Richard Long», en 1968 Breccia, junto a su hijo Enrique en los dibujos y con guión de Oesterheld, publica la «Vida del Che Guevara». Los originales fueron destruidos por la dic-

Alberto Breccia: el trazo revolucionario



Figura 3: En 1958 H. G. Oesterheld y Alberto Breccia dan vida a las páginas de «Sherlock Time».

tadura militar y solo recién en 1987, se la pudo disfrutar gracias a una cuidada edición restaurada por Ernesto Santolaya, para Ikusager Ediciones, a partir de un único y deteriorado ejemplar.

El homenaje de los Breccia y Oesterheld es un retrato épico y conmovedor de la legendaria figura del revolucionario por antonomasia. Notables son las secuencias de la captura y muerte del guerrillero inolvidable. Por razones que desconocemos, tal vez por censura política o quizás por la incapacidad de obtener un ejemplar, esta es una obra que prácticamente no se menciona en las biografías y artículos sobre Breccia que se revisaron para la escritura de este artículo y que pasan directamente de «Richard Long» a su revolucionaria versión de «El Eternauta».

Inmediatamente después del trabajo sobre el Che, Oesterheld comenzó a trabajar en un argumento sobre la vida de Eva Perón, que se mantuvo inédito hasta que, en un esfuerzo de reconstrucción, el editor Javier Doeyo, se encontró con el perdido guión de Oesterheld y los dibujos de Breccia, realizados en 1970, y recreó lo que habría de ser otra de las póstumas colaboraciones entre guionista y dibujante.

Recién en el 2002, se publicó «Evita. Vida y obra de Eva Perón». Una obra testimonial, épica, llena de referencias visuales a lugares y hechos públicos y una mirada-homenaje a una de las mujeres más emblemáticas de Argentina.

1969: el fin de la inocencia

Situémonos en el contexto. En 1969 Oesterheld recibe la invitación de la revista *Gente* para realizar una nueva versión de su aclamada serie «El Eternauta», publicada originalmente entre 1957 y 1959 en *Hora Cero Semanal* con dibujos de Solano López. La nueva versión que Breccia y Oesterheld deciden hacer es más osada que la anterior al menos en dos grandes aspectos (si es que esta pretensión puede aplicarse nuevamente, pues la versión de Solano López ya es un hito insoslayable). El primero de ellos es el provocativo argumento que esencialmente es el mismo que el de su versión predecesora, con la excepción de que esta vez la obra presenta elementos políticos mucho más explícitos.

La invasión solo está dirigida a América Latina, la que ha sido entregada a los invasores por las grandes



Figura 4: Breccia y Oesterheld extreman sus recursos en «Mort Cinder». El uruguayo experimenta cada vez más libremente. Es el comienzo de algo nuevo.

potencias del mundo, a condición de salvar ilesos.

Se observan tropas de humanos-robot, despojados de voluntad, sometidos por los poderosos invasores para destruir a sus hermanos («No importa que sean hombres. ¡Pelean para el enemigo! ¡Tírenles!»).

Y al igual que la versión anterior el mensaje es claro: Solo en la lucha solidaria, colectiva, se puede hacer frente a la sangrienta invasión. La obra cumbre de Oesterheld estremece como pocas. La derrota y la esperanza se suceden una y otra vez, dialécticamente.

En el presente los compromisos políticos de Oesterheld con los procesos políticos van en aumento. En el futuro lo aguarda su arresto y desaparición a manos de otros seres aún más inhumanos que los propios invasores de su ficción, los asesinos uniformados de la dictadura argentina.

El segundo aspecto dice relación con el tratamiento gráfico que Breccia hace de la serie. El dibujante experimenta con tramas mecánicas, *collages*, efec-

tos ópticos. Las viñetas se vuelven más sucias, confusas y pesadillescas que nunca. Los dibujos poco nítidos y llenos de texturas, se inscriben en un ambiente denso y ominoso, apartándose de todo convencionalismo, tanto así que incluso en nuestros días podría seguir asustando a editores y amantes de la historieta. Breccia extrema su búsqueda. Los cascarudos (especie de infantería de la amenaza extraterrestre) se vuelven manchas imprecisas, seres amorfos. Breccia impregna a la historia de un universo barroco y enrarece cada vez más el dibujo de la serie, que a ratos hace olvidar el imaginario de la brillante obra predecesora de Solano López. La era de la inocencia del cómic *sudaca* se acaba con «El Eternauta».

Cesen el adefesio

Para los lectores habituales de *Gente* el tratamiento visual del nuevo Eternauta resultó insoportable. Sus páginas llenas de experimentación no encajaban en una revista como aquella.



Figura 5: 1966: Oesterheld y Breccia publican «Richard Long» en la revista femenina *Karina*. El dibujante, en una nueva audacia gráfica, experimenta con *collages* y fotos.

Finalmente la serie es abruptamente cancelada. Oesterheld se compromete a terminarla en tres entregas y condensa la historia en pocas páginas. La trama se acelera y grandes elipsis junto a ladrillos de texto intentan dar cuenta del final de la historia que a tropiezos logra llegar a la última página. Y como si esto fuese poco, el editor de *Gente* corona el hecho con una disculpa pública a sus lectores por el error imperdonable de publicar tamaño adefesio. El tiempo se ha encargado de devolver a «El Eternauta» de Breccia el sitio de obra maestra inconclusa que se merece. En sus páginas se observa un dibujante maduro que ha viajado desde un dibujo claro y preciso a un estilo más anárquico y libre en donde la línea, la mancha y el *collage* comienzan a convivir.

Todo parece indicar que el dibujante, a sus ya cincuenta años de edad, ha dado todo de sí. Nada más equivocado. En 1973 prepara un nuevo reto junto a Norberto Buscaglia. Ambos se empeñan en una tarea casi imposible: adaptar parte de «Los mitos de Cthulhu» de H.P. Lovecraft.

1973: «Los mitos de Cthulhu»

Es bien sabido que Breccia era un gran lector. No resulta extraño entonces que adaptara a la historieta a algunos de sus autores predilectos como Lord Dunsany, Edgar Allan Poe, Ernesto Sabato, W. Jacobs, Horacio Quiroga y H.P. Lovecraft entre otros³. Esta es una tarea que Breccia no abandonará y que repetirá a lo largo de su carrera, pero, cuando Alberto Breccia y Norberto Buscaglia se embarcan en la titánica tarea de adaptar a H.P. Lovecraft, se enfrentan a un obstáculo difícil de salvar. ¿Cómo dar vida a aquellas pesadillescas mitologías, visiones que el mismo Lovecraft se encarga de describir escuetamente, apelando así a los miedos más profundos de cada uno de sus lectores?

En 1973 inician el proyecto destinado a la revista italiana *Il Mago*. «Acepté el desafío al completo —afirmó Breccia—, quería saber si podría ser capaz de dibujar lo que Lovecraft escribió. No sé si lo he conseguido, pero sí puedo asegurarle que durante dos o tres años —no recuerdo cuánto tiempo me llevó— viví



Figura 6: Recién en 1987, Ernesto Santolaya e Ikusager Ediciones recuperan la historieta sobre la vida del Che Guevara, publicada originalmente en 1968 con dibujos de Breccia junto a su hijo Enrique y con guión de H. G. Oesterheld.

completamente inmerso en el mundo de Lovecraft. Rechacé otros trabajos y lo único que leía era Lovecraft y estudios sobre su obra. Al mismo tiempo experimentaba con nuevas técnicas en un intento de devolver, con la mayor fidelidad posible, lo que el escritor imaginó en sus historias»⁴.

El resultado final será recopilado en argentina por Ediciones Periferia en 1975 bajo el título: «Los mitos de Cthulhu». Respecto a este trabajo de adaptación junto a Breccia, el guionista Norberto Buscaglia escribió: «Comprendimos que corríamos el riesgo de entregar a los lectores algo que ellos podrían rechazar de plano, porque no coincidiría con sus expectativas, sobre todo en aquellos que conocían las obras que les presentábamos. Y a los que no las conocían no podíamos, de ninguna manera, ofre-

cerles una versión totalmente alejada de los parámetros concebidos por el autor. [...] El trabajo no debía ser un resumen ilustrado con viñetas, sino una versión fidedigna que alentara al lector a bucear en el mundo del autor que le proponíamos»⁵.

Con estas premisas se sumergen dentro del universo lovecraftiano logrando las hasta ahora más precisas y respetuosas adaptaciones de HPL que se hayan visto (incluyendo las numerosas y mediocres incursiones fílmicas) Viñetas impregnadas de sucias sombras, imágenes poco definidas, recortes, tramas, cemento de caucho, aguadas. Todo vale para conseguir las visiones que Breccia imagina y que están al filo de la desintegración iconográfica porque claro, lo indescriptible solo puede volverse consecuentemente abstracto. Los seres aterradores de Lovecraft apenas se vislum-

Alberto Breccia: el trazo revolucionario

bran en el caos del blanco y negro de las páginas de Breccia.

«El ceremonial», «El llamado de Cthulhu», «El color que cayó del cielo», «El horror de Dunwich», «La sombra sobre Innsmouth», «La cosa en el umbral», «El morador de las tinieblas» y «La ciudad sin nombre» son los ocho relatos escogidos y publicados en este único volumen de 112 páginas. El estilo expresionista y siempre experimental de Breccia en total libertad encuentra en estos relatos la oportunidad de desencadenarse por completo. Para quienes hayan visto el trabajo de Breccia difícilmente podrán separar sus dibujos de las posteriores lecturas de los relatos de horror cósmico de HPL. Notable es la recreación de la proteica criatura de «El mito de Cthulhu», o del desfile de horrores en las calles de Innsmouth y de los ambientes de ominosa y recargada degradación, tan habituales en el escritor de Providence.

Los lápices de Breccia otorgan a la obra de HPL una cualidad hasta ahora insuperable. Buscaglia no oculta su admiración por el maestro: «No dejó de inquietarme [...] la hermandad de ideas de dos creadores que jamás se habían visto. Y no me cabe la menor duda de que en cada trazo de Breccia, en cada personaje que aparece en la obra, está presente el caudal imaginativo de H. P. Lovecraft. Seguramente los imaginó así... ¿O hay algo más...?»⁶.

Las narraciones extraordinarias

En 1974 o 1975 Breccia comienza a dibujar «El corazón delator», el primero de una serie de cuentos de Edgar Allan Poe que adaptará en el futuro, y que pasarán del rígido blanco y negro



Figura 7: 1969: la versión de Breccia para «El Eternauta» de Solano López y Oesterheld es pesadillesca, barroca y enrarecida. La era de la inocencia del cómic sudaca llega a su fin.

de este primer trabajo, hasta la desenfadada paleta de colores de «El señor Valdemar». Breccia aborda a Poe con una mirada diferente a la de Lovecraft. El horror en Poe está mucho más cercano al laberinto mental. Los dibujos se vuelven más icónicos y abarcarán diferentes períodos y momentos de la vida de Breccia. La citada adaptación del dibujante uruguayo de «El corazón delator» tiene un marcado tratamiento temporal que la emparenta con el cine. El estudioso chileno Udo Jacobsen cree ver en la ralentizada acción de la apertura de la puerta utilizada por Breccia el caso más ejemplar de un recurso que el teórico Daniele Barbieri ha dado en llamar *repetición modulada*⁷: «Si observamos el contenido de “El corazón delator” nos damos cuenta de que uno de los temas principales es la espera. Pero se trata de una espera angustiada y penosa, obsesivamente

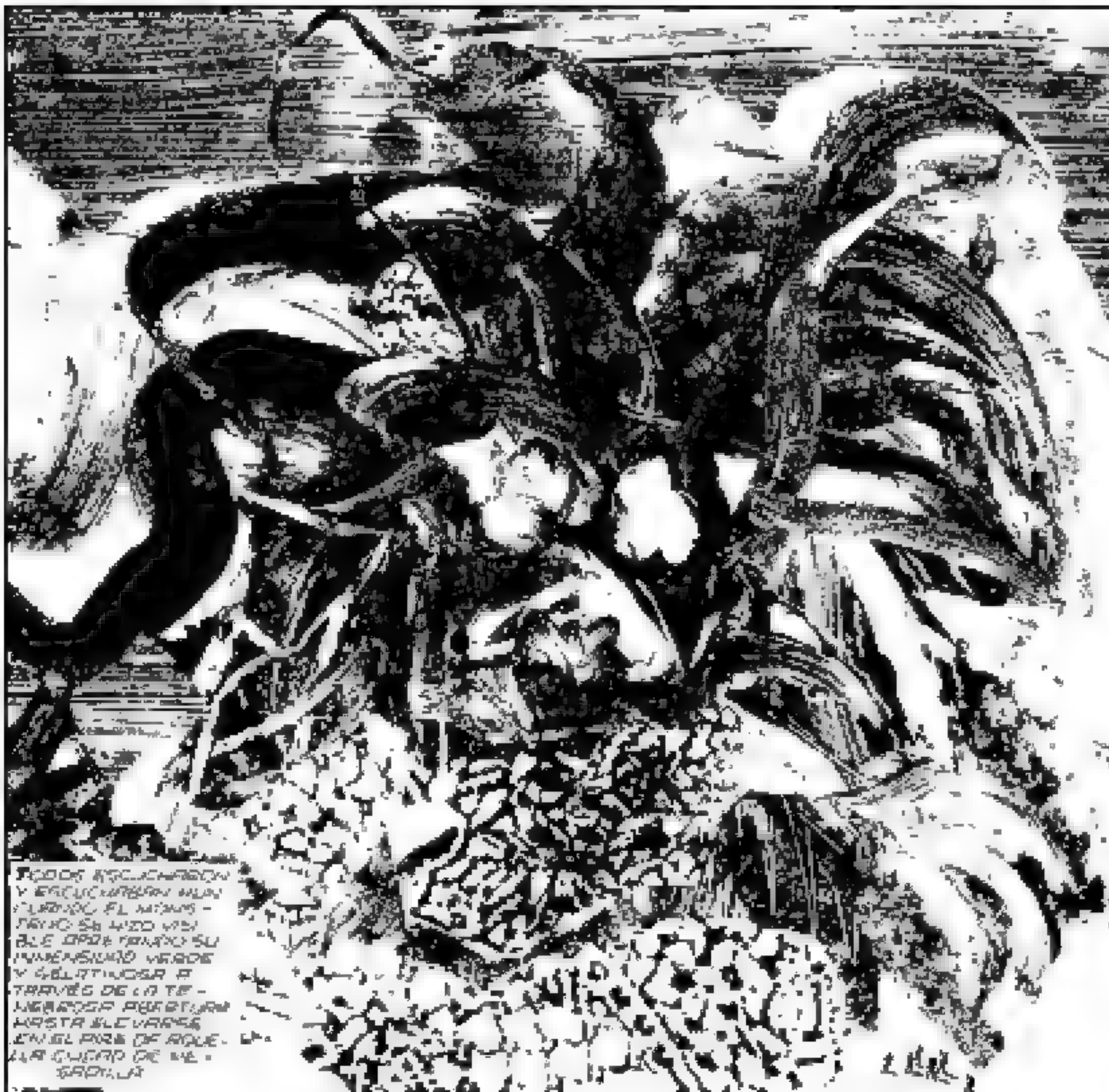


Figura 8: 1973: las aterradoras criaturas de Lovecraft apenas se vislumbran en el caos del blanco y negro de las páginas de Breccia que adapta, junto a Norberto Buscaglia, la obra del maestro de Providence.

repetitiva en sus gestos y sus actos. Breccia tradujo esa ansiedad mediante mínimas variaciones y constantes repeticiones de imágenes en alto contraste. La atmósfera no está aquí visualizada por medios objetuales, sino más bien reflejada a través de la misma estructura de la historieta⁸. En otro de sus textos Jacobsen continúa su reflexión sobre la adaptación de Breccia, y agrega: «la propia anécdota (los latidos del corazón) autoriza esa estructura, permitiendo crear *suspense* incluso en acciones tan anodinas como la apertura de una puerta»⁹.

Las adaptaciones de Poe están llenas de variaciones estilísticas que retratan la desintegración (literal en el caso de Valdemar) de los personajes. El claroscuro y el ritmo de «El corazón delator»; el color aguado y la pérdida de la línea

en William Wilson; la caricatura grotesca en «La máscara de la muerte roja» y el color de la vida en contraposición al blanco vacío de la muerte en «El señor Valdemar» son los intentos de Breccia por plasmar en imágenes concretas lo que ha sido originalmente creado solo con palabras.

Sus numerosas adaptaciones de cuentos, muchos de ellos cercanos al fantástico, son ejemplos maduros de historietas que logran comunicar al lector una experiencia tan rica y compleja como la de sus textos originales. Son una nueva obra, una ruptura de estilo, un cruce de artes y no solo un mero acercamiento a la literatura desde la menospreciada historieta.

Las adaptaciones de «La última visita del caballero enfermo» de Giovanni Papini, «La noche de Camberwell» de Jean Ray, «El anciano terrible» de H. P. Lovecraft, «Mujima» de Lafcadio Hearn, «El hombre y la bestia» (adaptación libre de la obra de R. Stevenson) han sido compiladas en el volumen «Sueños pesados». Breccia realizó todas estas adaptaciones durante 1981, las que finalmente fueron publicadas en español en un único volumen en el 2003, a través de la editorial española Sinse Ntido. En estos relatos Breccia se muestra más dispuesto a reproducir atmósferas que a realizar una mimesis exacta de los cuentos adaptados. El autor dibuja emociones y usa escueta y libremente los textos originales. Latino Imperato escribe en un breve epílogo del volumen: «Para alcanzar sus fines y para lograr representar el entorno que resalta en las páginas de un Lafcadio Hearn o de un Stevenson, Breccia encierra el *tiempo* de la narración en pocas páginas (raramente



Figura 9: Las adaptaciones serán otra vertiente importante del trabajo de Breccia. La notable historieta sobre el «Corazón delator» de Poe sobresale por su marcado tratamiento temporal.

más de siete u ocho, y esto indiferentemente de la longitud del cuento original) y saca provecho de su natural sentido del ritmo a través de una impecable maquetación de la estructura de la página. Las imágenes representan solo lo esencial de la historia, los textos están reducidos al mínimo, casi como un rol de contrapunto».

Para los interesados en tener un acercamiento de primera fuente, es posible encontrar, gracias a ediciones más recientes, otras adaptaciones de Breccia como las que contaron con guiones de Juan Sasturain: «Semejante a la noche» (Alejo Carpentier); «El fin» (Jorge Luis Borges); «Acuérdate» (Juan Rulfo); «Las mellizas» (Juan Carlos Onetti); «Antiperiplea» (Joao Guimaraes) y «La prodigiosa tarde de Baltazar» (Gabriel García Márquez). Estas obras se encuentran recopiladas en Alberto Breccia: «Obras completas», volumen uno, Doedytores, 1994.

Me reservo por ahora el comentario de «Informe sobre ciegos» para el texto dedicado a la década del noventa, cuan-

do se publicó la obra. No obstante, las adaptaciones de Breccia y sus guionistas son notables no solo porque fueron hechas a partir de un cuidadoso estudio de los textos de origen, sino porque Breccia buscó para cada adaptación un estilo particular, distintivo, pero al mismo tiempo, insistiendo en algunos recursos habituales como por ejemplo la partición del espacio-tiempo, comunes a sus versiones de «La gallina degollada», «El corazón delator» y «La garrá del mono», convirtiéndose con su insistencia en rasgos de autor. Al respecto el propio Breccia diría: «Cada novela, cada relato, tiene un ambiente propio. Mi principal problema radica en ser lo más fiel posible a ese ambiente, y permitir al lector que lo asimile de la forma más completa posible: estoy obligado, por ello, a cambiar cada vez mis instrumentos y mi manera de interpretar el texto. [...] No puedo ilustrar a Rulfo como si fuera Onetti, cada uno de ellos escribe de forma distinta, así que debo conformar mi dibujo a uno, y luego al otro. ¡Es imposible ilustrar a todos

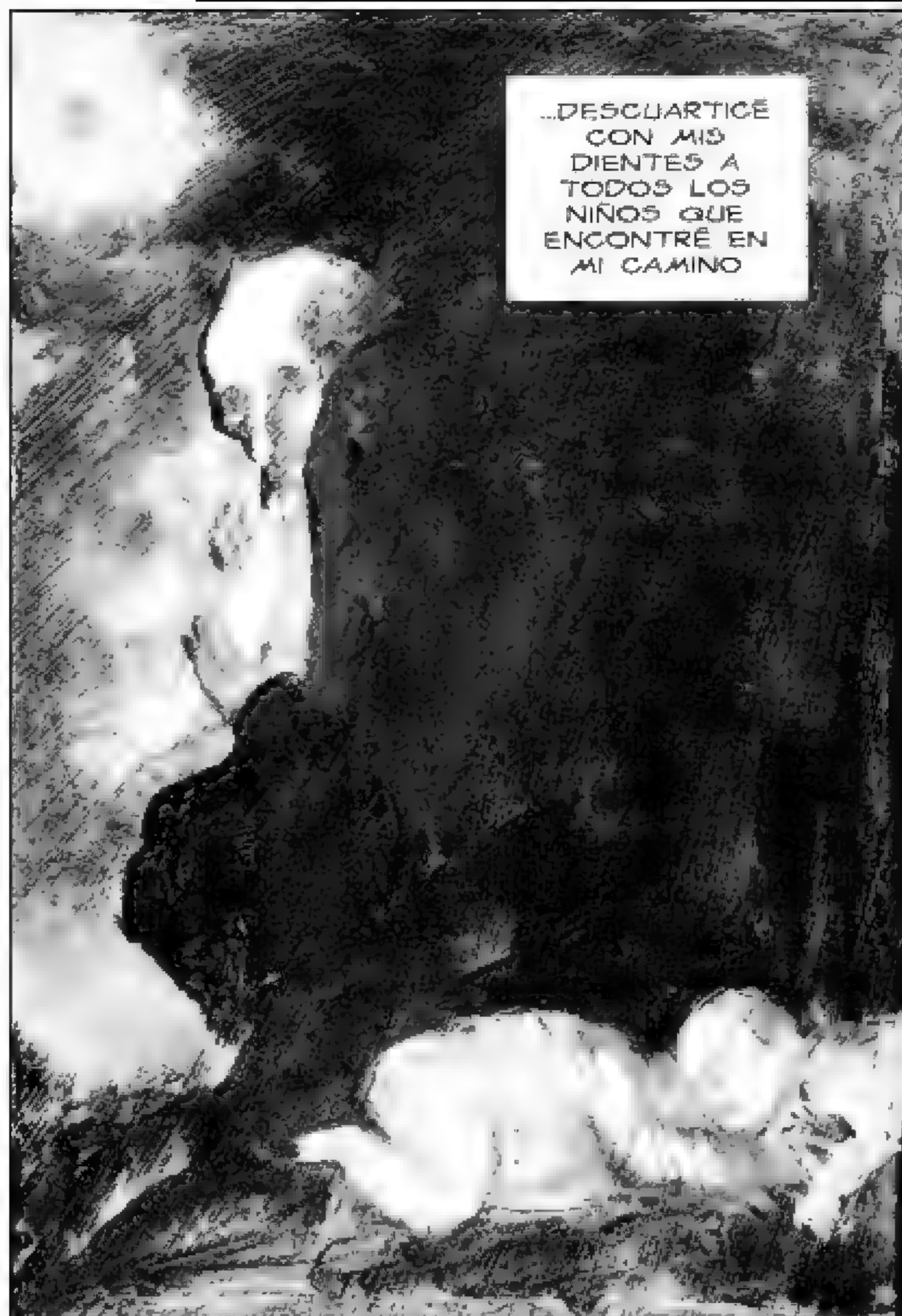


Figura 10: En adaptaciones como «La última visita del caballero enfermo» de Giovanni Papini Breccia busca más bien reproducir atmósferas que realizar un relato acabado de los cuentos originales.

ellos del mismo modo, con un mismo estilo!»¹⁰.

Otra de las razones del valor de las adaptaciones de Breccia es que todas ellas superan la mera transcripción, convirtiéndose en reinterpretaciones del texto original. Al teatro y al cine se le otorgan a destajo virtudes revivificadoras que a veces se niegan a la historieta. Breccia no solo transcribe de un formato a otro, sino que vuelve a crear. Su colaborador y amigo Norberto Bus-

caglia retrata perfectamente esa cualidad de excepción: «Transformar el relato en figuras que acompañen lo que nos ofrece un texto colindante con el delirio, no es tarea sencilla ni abordable por cualquier dibujante [...]. Y Alberto Breccia no fue un dibujante más. Su capacidad para interpretar un relato excedía los patrones comunes»¹¹.

1974-1977: el hombre del arrabal

Desde 1974, nuevamente junto a Carlos Trillo, Breccia dibuja la serie negra «Un tal Daneri». En un total de ocho historietas, publicadas a retazos, se nos presenta la vida de este hombre del arrabal, un marginal. Daneri habita espacios grises, un camino zigzagueante entre el bien y el mal. Daneri tiene sabor a ensayo, a búsqueda, con algo del amargo sabor de la vida tomada de prestado. Inolvidables resultan los episodios «El bagre», «El duelo», «Ojo por ojo», «Ojos dorados». En el prólogo a la edición compilatoria del 2003, Fernando García escribe: «El espacio de Daneri es arrabal. Nostálgico y poético. [...] Frontera primitiva entre el sueño y el mito, lo fantástico y lo cotidiano. [...] Y en cada trazo, en cada pegatina del viejo Breccia, “Un tal Daneri” respira Mataderos»¹².

La historieta rezuma sangre, valor, cobardía, honor, cuchillos, golpes y amor prostibulario. Es triste, oscura y se mantiene al filo de la muerte. Daneri es un carácter inolvidable, un hombre en perpetuo tránsito, como los mejores personajes de Wenders, enfundado siempre en un largo impermeable, prefiguración de otro perdedor marginal, el Constantine de Alan Moore, y tal y co-



Figura 11: Con guiones de Carlos Trillo, Breccia dibuja la amarga y oscura vida de «Un tal Daneri», enigmático personaje, habitante de un mítico arrabal.

mo el personaje del inglés, Daneri tampoco se dirige a ningún lugar en particular... está de vuelta de toda una vida. Poco y nada se sabe de este enigmático personaje, excepto que tal vez vivió mejores momentos en el pasado, que presta sus servicios a quien pueda pagarle y que como todo personaje del hampa, tiene su propio y férreo código de honor. Daneri nace en el ante-infierno de la dictadura militar y sobrevive en su interior, lo mejor que puede. Ha tomado su nombre de Carlos Argentino Daneri, el protagonista del cuento de Borges «El Aleph», uno de los relatos preferidos del viejo Breccia.

Estamos aquí ante un Breccia post-Eternauta, y se nota. Daneri se sitúa en una medianía entre lo mejor de su sofisticada experimentación y su dibujo más referencial. Para el personaje de Daneri que habita este submundo, no hay esperanza posible, ni redención alguna. Su universo es habitado por seres grises para quienes el amor y la solidaridad son algo ajeno y la oscuridad y la vileza, un hábitat natural. Estas historietas, cargadas de amargura y

tristeza, se prenden al lector como un buen tango lo haría al alma. Los guiones, aparentemente simples y ajustados de Trillo (y que oscilan entre las 4 y las 6 páginas) son una muestra de precisión y poesía. Retratos de una sociedad que supura miseria y soledad. Son tiempos oscuros y el arte de Breccia y Trillo los retrata con fiera amargura. Estamos ante una obra tan lúcida como breve que merece ser revistada por nuevos lectores.

«El viajero de gris»: un viaje hacia la libertad

Desde mediados de la década del setenta Alberto Breccia junto al prolífico guionista Carlos Trillo crean una serie de nuevos personajes e historietas. Uno de ellos es «El viajero de gris». Un presidiario que encuentra en las historias que genera su imaginación una forma de evadir su encierro. No hace falta demasiado empeño para intentar hacer otra lectura antidictatorial de esta nueva historieta de Breccia. El otro es un hombre del arrabal —«Un tal Daneri»—,



Figura 12: Trillo y Breccia se sumergen en el humor negro de un ser parasitario, un coleccionista de vidas ajenas, el perverso «Buscavidas».

un hombre que vive al filo del hampa, y sin embargo un hombre de honor como pocos. Finalmente crean una criatura despreciable, despojada de ser, una suerte de vampiro de historias, más exactamente, un *buscavidas*.

La primera vez que «El viajero de gris» se publicó fue en la revista española *Comix Internacional* y a decir de Jaime Rodríguez, prologuista de la nueva edición del 2003 a cargo de la colección *Cuadro a Cuadro*, la edición española era deficiente pues «para empezar no aparecieron todos los episodios que forman la serie y los que sí lo hicieron, —agrega— destruían y pervertían cuando menos, el apartado gráfico hasta niveles difíciles de describir. [...] Y un largo etcétera que nos lleva a pensar que, quizás, mejor hubiera sido que no se publicara».

La premisa inicial de Cornelius Dark, «El viajero de gris», es simple: un hombre encarcelado solo es capaz de refugiarse en su imaginación para escapar del horror de su presidio, únicamente esa puerta mental, ese refugio im-

luto de su interior jamás será violado por sus captores y le permitirá, no solo vivir pequeñas historias-moralejas, sino además, escapar virtualmente de su encierro.

En el capítulo uno: «La oscuridad de Dark, la oscuridad de Lin», Cornelius afirma: «La huida física parece imposible. Debo seguir tratando de que, por lo menos, mi mente escape de aquí». Y así lo hace. La imaginación, la creatividad, los mundos de ensueño parecen mejores que la opresión del presente. El artista parece tener su válvula de escape en la creación, el motor de su fuerza liberadora yace en las afiebradas praderas de su propia mente. ¿Un reflejo de lo que Breccia y Trillo sentían por aquel entonces en medio de la horrorosa dictadura argentina?

Lo que en «Las puertitas del Señor López» es refugio inconsciente, en Cornelius es intención concreta. Cornelius perfecciona, episodio a episodio, su viaje mental: «Tengo que salir otra vez de aquí — dice en el capítulo dos, titulado «Julie Prisionera»—, debo concen-

trarme en imaginar un objeto. Por ejemplo: un cenicero». Utilizando este recurso metonímico el personaje logra escapar nuevamente para conocer a una vieja y gastada prostituta engañada por un joven galán francés que busca sacarle información vital de un conocido mafioso rival. La soledad golpea duro y Cornelius aprende una nueva lección, muchos de los que están afuera también son presos de sus pasiones y deseos más íntimos.

En el capítulo seis, episodio que cierra el volumen recopilatorio, Cornelius ya es un maestro del escape mental: «El entrenamiento de Cornelius Dark en estos viajes fantásticos es perfecto. A veces le basta con desear estar ahí...». Breccia y Trillo nos regalan un único momento verdaderamente *alegre y esperanzador* de la serie: «Magia verdadera». Una *troupe* de estafadores, liderados por el mago Tamerlan (originalmente el nombre se atribuye a un noble musulmán de origen turco) se burlan de un rico hacendado provocando una risa tal en labios de Cornelius que sus carceleros llegan a atribuirle a la pérdida de la cordura debido al encierro. La última imagen que el lector retiene de «El viajero de gris» es la de un cautivo que, sin embargo, ríe. Breccia pone una vez más sus dibujos al servicio del relato. El gris predominante que da a sus páginas les otorga un halo nuboso que contextualiza los relatos y que se convierte en un escollo para las técnicas de impresión de su época.

Los guiones-fábulas de Trillo lo vuelven a mostrar como un guionista dotado, cuya aparente simpleza es su mayor virtud. «El viajero de gris» es una obra breve y contundente, del mismo modo que podría serlo «Un tal Da-

neri» y es, sin duda, una historieta de transición en la obra del maestro uruguayo. Afortunadamente, no será esta la última colaboración entre Carlos Trillo y Alberto Breccia. En 1981, ambos crearán otra serie de igual brevedad e intensidad: «Buscavidas».

1981: Blanco y vacío

Con un estilo grotesco, empapado de un guión de exquisito humor negro, Breccia se sumerge en «Buscavidas». Breves historietas que narran las peripecias de un parásito ávido de historias, un coleccionista de confidencias. Dispuesto a cualquier cosa con tal de escuchar, de labios de cada protagonista, un momento, un dolor de sus vidas, listo para clasificar y archivar.

Buscavidas es un parásito, un coleccionista, un cazador de historias, un ser repulsivo. Breccia lo presenta como una enorme masa de aspecto gelatinoso y facciones hirsutas, apenas esbozadas. Se diría que es un ser en blanco, siempre dispuesto a ser *escrito* por arrugas ajenas, por vivencias extranjeras. Incapacitado, como está, de vivir aquello por sí mismo, se ve compelido a saciar su apetito de historias en las vidas de otros, tan degradados como él. La dupla Trillo-Breccia ahonda nuevamente en zonas oscuras y deprimentes. «Es obvio que mis historias no suelen ser muy alegres, pero lo que me rodea tampoco lo es...»¹³ diría el dibujante.

Para el guionista y escritor Guillermo Saccomanno «Buscavidas» puede entenderse también como una metáfora: «Trillo y Breccia crearon esta saga trágica en los años oscuros de la dictadura militar, cuando nuestro país fue convertido en un campo de concentra-

ción y el destino individual corría la misma suerte de las criaturas esclavas de Sade, en los 120 días de Sodoma. Y con esta redundante referencia al Marqués, que creó su obra en el hospicio de Charenton, invito al lector a compartir una pregunta más: ¿No serán estas páginas un exorcismo?»¹⁴.

Buscavidas es perverso y ruin, como muchos personajes de los cuentos infantiles decimonónicos, y, al igual que ellos, en sus páginas flirtean la fábula y la degradación. Buscavidas succiona, cual vampiro, la poca vida que queda en sus víctimas destrozadas por el dolor. Pero para qué negarlo, también tiene grandes dotes: sabe esperar a su víctima y aguarda pacientemente su llegada para luego atacar con decisión, y –lo más importante de todo– es un personaje que sabe escuchar. Escucha para grabar en su memoria los detalles de estas vidas ajenas y suplicantes, para solazarse en este aprendizaje. Y si, como Buscavidas pareciera no estar vivo del todo, incluso es posible que hasta sea capaz de, vicariamente, fingir que vive o incluso más, intuir lo que es estar vivo de verdad.

Los dibujos de Breccia retratan el universo canallesco y ruin de «Buscavidas» con trazos de rostros rugosos, caricaturescos, deformes. Habitantes de un inquietante mundo en blanco y negro, sin valores intermedios, un mundo que cautiva y sofoca.

En pleno proceso de aniquilación fascista de argentinos, Breccia sigue haciendo escuela junto a los mejores guionistas de su país. Burlan la censura con lo que mejor saben hacer, contar historias. Breccia se sentirá en la obligación de documentar el horror acometido por los militares y junto a Juan Sasturain,

trabajan en lo que se convertirá en una obra capitular de la historieta argentina y latinoamericana: «Perramus».

Notas

1. Diálogo de «Sherlock Time» para el episodio número uno, sin título, y bautizado posteriormente como «La gota», Ediciones Colihue, Buenos Aires, 1997 (p. 28).
2. Breccia, A y H. Oesterheld: «Mort Cinder», Ediciones Colihue, Buenos Aires, 1997 (p. 10).
3. Edgar Allan Poe («El corazón delator», «William Wilson», «La máscara de la muerte roja», «El gato negro», «El señor Valdemar»); Sabato («Informe sobre ciegos») y Lord Dunsany («Donde bajan y suben las mareas»); W. Jacobs («La garra del mono»); Horacio Quiroga («La gallina degollada»), estos tres últimos con guiones de Carlos Trillo.
4. «Alberto Breccia Sketchbook», Ancares Editores, Buenos Aires, 2003.
5. Buscaglia, Norberto: «Comienza una historia», *Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta*, no. 1, v. 1, La Habana, abril de 2001: p. 59.
6. Buscaglia, Norberto: «Comienza una historia», *Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta*, no. 1, v. 1, La Habana, abril de 2001: p. 61.
7. Para profundizar en la noción de *repetición modulada* consultar: Barbieri, Daniel: «Los lenguajes del cómic», Ediciones Paidós Ibérica, Barcelona, 1993.
8. «Anuario. Primer día de la historieta», *Ergocomics*, Santiago de Chile, noviembre de 2003: p. 58.
9. «Anuario. Segundo día de la historieta», *Ergocomics*, Santiago de Chile, enero de 2005: p. 13.
10. «Alberto Breccia Sketchbook», Ancares Editores, Buenos Aires, 2003.
11. Buscaglia, Norberto: «Comienza una historia», *Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta*, no. 1, v. 1, La Habana, abril de 2001: p. 60.
12. Trillo, Carlos y Alberto Breccia: «Un tal Danneri», Doedytores, Buenos Aires, 2003.
13. «Alberto Breccia Sketchbook», Ancares Editores, Buenos Aires, 2003.
14. Breccia, Alberto: «Obras completas», v. 1, Doedytores, Buenos Aires, 1994.

Alberto Breccia: el trazo revolucionario

2

Carlos Reyes G.

Comunicador audiovisual, docente y guionista de historietas y editor
Santiago de Chile, Chile

Resumen

Este segundo capítulo sobre la obra del gran dibujante Alberto Breccia analiza otra de las obras maestras del artista uruguayo: «Perramus», la gran historieta sobre la dictadura argentina escrita por Juan Sasturain.

Abstract

This second chapter on the work of the great draftsman Alberto Breccia analyzes other one of the masterpieces of the Uruguayan artist: «Perramus», the great comic on the Argentine dictatorship written by Juan Sasturain.

1983: el cuarteto de «Perramus»

Una obra trascendental para entender la historieta latinoamericana es la saga de «Perramus». Alberto Breccia junto a los guiones del escritor Juan Sasturain (puntal de la mítica revista *Fierro*, reconocido amante de las viñetas y creador e instigador de una larga lista de publicaciones e iniciativas referidas a la narrativa gráfica) dieron vida a este hito continental.

La obra total de «Perramus» está conformada por cuatro grandes historias, subdivididas en capítulos que fueron realizados por ambos creadores a lo largo de diez años. «Perramus» es la gran historieta de la dictadura argentina y la del posterior retorno a la democracia, pero también es más que eso: histo-

rieta política y de aventuras, sin duda, entretenida como la que más, culta, delirante y llena de citas y guiños a la cultura latinoamericana. Desde la aventura pura, pasando por la tragedia, la fábula, la fantasía y el grotesco, Sasturain y Breccia nos invitan a recorrer el viaje de sus protagonistas por un universo intermedio que funde indistintamente elementos de la realidad y la ficción, de la historia y la historieta.

El propio Juan Sasturain me refirió el origen de «Perramus» en una conversación en el puerto de Valparaíso en Chile: «Breccia a principios de la década del ochenta tiene más de sesenta años y una obra artística extraordinaria. Había ganado todos los premios, pero como siempre pasaba, hace una obra de mucha artísticidad pero que por ahí no se la

compraban. Entonces él tenía una producción paralela. Él hacía su obra, por ejemplo adaptaciones de Drácula, de Poe o Giovanni Papini. Y por otro lado historietas de batalla para vender a las editoriales. Eran más convencionales, con un dibujo también al estilo del viejo "Vito Nervio". Historietas que podían ser vendidas con cierta fluidez. Trabajaba con Carlitos Trillo o hacía algo con otros guionistas. En esa coyuntura a principios de la década del ochenta me pidió a mí (yo estaba cercano a él en esa época): "¿Por qué no me hacés un guión para vender en Europa?" Yo no había escrito guiones. ¿Y qué podemos vender? Un guión aventurero. Y entonces yo le hice las primeras ocho páginas de "Perramus". Y al viejo le encantaron, se entusiasmó. Yo no sabía demasiado cómo seguía. Era el año 82, estábamos en dictadura todavía y esta historieta obviamente no se podía publicar en Argentina, había que producirla para afuera. Influyó el clima, las circunstancias, lo psicológico, lo ideológico. Procesé un montón de sensaciones»¹.

El piloto del olvido: los mariscales del terror

El primer episodio de la saga de Perramus arranca en la grisácea ciudad de Santa María, gobernada por unos crueles dictadores: los Mariscales (esta obra obtendría posteriormente el premio de Amnesty International en 1989, en la categoría de mejor libro a favor de los derechos humanos, galardón que por vez primera se entregaba a una historieta). La historia narra el periplo de un hombre a quien la culpa de haber traicionado a sus compañeros, una célula del grupo conocido como V.V.V. (Van-

guardia Voluntarista para la Victoria) lo hacen anhelar (y obtener) el olvido gracias al influjo que se activa tras yacer junto a Margarita, una prostituta de un mágico lupanar conocido como El Aleph.

«El olvido no era una limitación; la memoria, en cambio, era un lastre» —dice el propio Sasturain a Marcelo Birnbaum en una conversación para la revista *Ñ*². Por eso cuando el enigmático amnésico es interrogado por su nombre, un esbirro de la dictadura busca entre sus ropas y lo bautiza con el nombre de la marca del piloto que viste: Perramus. Al poco andar este silente protagonista irá sumando a sus nuevos compinches: Borges, el maestro (el real tanto como el imaginario); el negro Canelones, un rudo obrero uruguayo, tributario de Alí de «Vito Nervio» y Lotario (Lothar) de «Mandrake»; y El Enemigo, un triste y solitario aviador, perfecta contraparte de Canelones.

Respecto del génesis de la escritura de «Perramus», Sasturain refiere que la obra fue para él «un ejercicio de expiación, de cómo procesa uno lo que le ha tocado vivir. Y la idea original era fantástica. La idea era cómo contar la historia de alguien que cada vez que dormía se disolvía como autoconciencia y volvía cada día como si fuera el primero. Esa idea original, por lo menos para mis capacidades narrativas, fue absolutamente insostenible, pero sí me quedó el primer gesto. El olvido como elección. Sin hacer psicoanálisis barato. ¿Por qué uno se imagina ciertas circunstancias narrativas? Por ejemplo, esta de pensar en alguien que olvidó. Es demasiado transparente. A este personaje le pasa exactamente eso, elige olvidar y está insinuado en la primera secuencia.



Figura 1: Perramus, El Enemigo, Canelones y Borges, el cuarteto aventurero.

Este personaje, del cual jamás sabremos el nombre, es menos que un traidor, es un poco como cada uno de nosotros, un cobarde. Alguien que ante una circunstancia determinada no fue capaz de estar a la altura. Después estaba todo una carga hiper intelectual, que es producto de mis gustos, que eran un montón de ideas borgeanas. Yo quería laburar con ideas borgeanas»³.

Como toda obra maestra el guión de Sasturain y los dibujos de Breccia forman una obra cohesionada y de múltiples lecturas que se abren a nuevos pai-

sajes en cada nueva revisión. De alguna manera «Perramus» arranca allí donde la vida de Oesterheld y su propia obra terminan, en la era de muerte de la dictadura militar. El prólogo, escrito por el estudioso europeo Javier Coma, para la primera edición argentina de «Perramus», arroja importantes datos sobre los vacilantes pasos de la obra y también da luces respecto de su lugar en el panorama mundial: «Sus dos primeros capítulos se estrenaron en el número 23 (julio-agosto de 1984) de la revista italiana *Orient Express*, y la serie vio



Figura 2: Perramus decide seguir el deseo sellando la posibilidad de recuperar lo olvidado.

pronto la luz en otros idiomas a través de *Circus* en Francia y *Comix Internacional* en España hasta recalar en la ciudad *Fierro*. [...] El conjunto de “Perramus” se ha inscrito rápidamente en la historia de la narrativa dibujada con-

temporánea y supone uno de los logros decisivos de los años ochenta en la escena mundial al lado de “Verano indio” de Pratt y Manara, «Partida de caza» de Christin y Bilal, “Afán de vida” de Will Eisner, “Custer” de Trillo y Bernet,

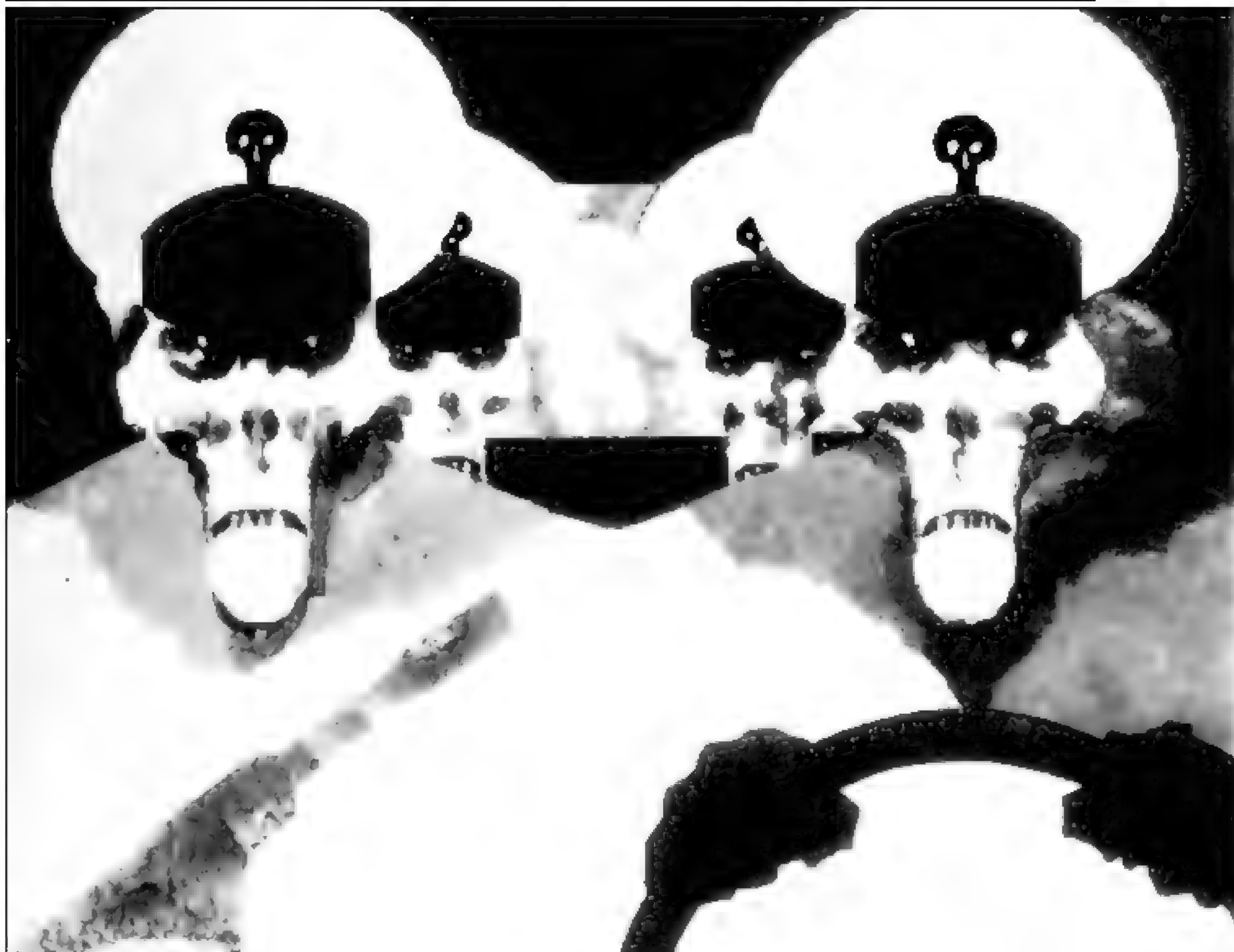


Figura 3: Los siniestros esbirros de la dictadura de «Los mariscales de Santa María».

“Encuentros y reencuentros” de Sampayo y Muñoz o “American Flagg!” de Howard Chaykin. [...] Creación de vanguardia, “Perramus” exhibe una fuerza creativa cuyo alimento no puede provenir sino de la conciencia; la innovación está en la destreza, en la solidaridad y en el coraje, valores todos ellos que “Perramus” arroja, intelectualmente, a la cara de las egocéntricas insignificancias postmodernistas»⁴.

Así mismo el recordado escritor Osvaldo Soriano afirma esclarecedoramente en el prólogo a esta misma edición de 1990: «La primera obra cumbre de la historieta argentina está aquí. [...] Sería insensato reducir esta epopeya de

imágenes a una simple alegoría sobre los males de la represión y los mecanismos del olvido. A lo largo de estos cuadros pintados con ferocidad y ternura, Breccia y Sasturain recorren el universo de los perseguidos y los marginales, los sórdidos recodos de un mundo que cambia para no cambiar en lo esencial. Ahí está Henry Kissinger, que de pronto decide “ser democrático”; alusivamente están Perón, Alfonsín y Carlos Gardel, los federales de Juan Manuel de Rosas y hasta James Joyce caminando arrabales ajenos. [...] En esta narración la ciudad se llama Santa María, como la que Juan Carlos Onetti creó a caballo entre Montevideo y Buenos Aires. [...]



Figura 4: ¿Dictadura o dictadura?

En este conmovedor ajuste de cuentas con los años del terror, Breccia y Sasturain eligen el camino más arduo pero más seguro, para buscar la verdad: una

vasta reflexión de claroscuros teñida de humor, de ternura y de furia creadora»⁵.

Breccia escoge nuevamente para «Perramus» una estética, un tratamien-



Figura 5: «La isla del Guano»: el postergado por la academia gana el Nobel.



Figura 6: El vil Mr. Whistlesnow aderezado en su propia mierda.

to gráfico y narrativo que funde, como ya es usual en los trabajos del artista, forma y contenido. De tal suerte mezcla la fragmentación del *collage*, recurso que ya ha venido trabajando largamente, con una variada gama de grises, de manchas, de texturas que se suman a un dibujo caricaturesco-expresionista que, junto a un barroquismo extremo de cada viñeta y cada página, sumerge al lector en el asfixiante mundo de los cada-
véricos y siniestros Mariscales de Santa María.

Mientras tanto, los personajes de Sasturain son impelidos, empujados a la aventura. Una aventura ciega en un comienzo, progresivamente seguirán pistas y se irán conformando como grupo. Muchas ideas sugerentes y metáforas que evocan una realidad más compleja que el de la mera página bidimensional se suceden en el relato, como cuando el repulsivo Mr. Whitesnow (suerte de primo cercano de Kissinger) y sus siete enanos, (referencia a un trastocado universo Disney), representantes del omnipresente imperio del Norte, piden a Perramus y sus amigos que va-

yan en busca de El Enemigo, pero... «¿Quién es el enemigo?» —preguntan. «El enemigo es una necesidad. [...] Lo ha sido hasta ahora: me justifica. Pero hace demasiados años que tengo este enemigo, y ahora que rompí con los Mariscales quiero ser democrático... ya no lo necesito como prisionero» —explica el acomodaticio y serpentino Mr. Whitesnow. ¿Cómo no evocar aquí al marxismo, perverso enemigo interno que las dictaduras latinoamericanas introdujeron en nuestras sociedades gracias a la formación que los militares obtenían en las escuelas del Norte y en cuya persecución se cometieron las más terribles atrocidades?

Perramus y sus amigos sobrevivirán y pasarán de ser meros títeres u observadores de la aventura a ser protagonistas, a ser partícipes en el devenir de los hechos hasta que se topan finalmente con su maestro: Borges. «Toda mi vida es un cuento fantástico» —le dirá Perramus a Borges en su primer encuentro. Sobre la presencia gravitante de Borges sobrevolando todo Perramus, Breccia dijo: «Es Borges... tal y como



Figura 7: «Diente por diente»: tras la sonrisa perdida.

me hubiera gustado que fuera. [...] En “Perramus” le atribuimos el considerarse el tutor intelectual de Argentina... el Maestro. Cuando Borges tomaba un taxi, el taxista le decía: “Maestro, usted no paga”. Si iba a comprar el periódico, se lo regalaban; si debía atravesar una calle siempre había un mínimo de doce personas dispuestas a ayudarlo. Hablo del pueblo, de la gente sencilla. Borges

era querido por el pueblo. Sus enemigos, los que le criticaron y le obligaron —me parece a mí— a refugiarse en Ginebra, no pertenecían al pueblo. La presencia de Borges en “Perramus” se debe a todo esto»⁶.

Al final del primer arco argumental de «Perramus», habremos recorrido la historia de un grupo de hombres que sabiendo que la realidad es una ficción —y



Figura 8: Frank, un perfecto villano de salón.

aquí parafraseamos a Sasturain a través de Perramus—, se introducen en ella para actuar, tomar partido, pretendiendo modificarla. El antihéroe, el hombre sin ayer, cierra el relato circular de su propia caída original, pero para ello se le ordena dejar definitivamente el pasado en el olvido. «Debes ser fiel al deseo. Solo eso. No hay otra salvación. Vete» —le dice Margarita, la misma mujer causante de su mágica amnesia, devenida ahora en «Madame Margarita, la Dama del Aleph». Y en consecuencia, Perramus decide, lo que abre literalmente la puerta a la segunda parte y sella de forma definitiva la posibilidad de recuperar lo olvidado.

La petición inicial de Breccia a Sasturain tuvo un inmejorable resultado en «Perramus», pero devino en: «historietas complejas, simbólicas, llenas de reflexiones —recuerda Sasturain—. ¡De aventuras simples un carajo! No te olvides que el viejo Breccia quería hacer originalmente una historieta para vender en todos lados y esta no se podía vender en ningún lado»⁷.

El alma de la ciudad: los siete magníficos

Borges y Sasturain abren este nuevo episodio con una cita al Borges poeta e incluyen dos versos de «Buenos Aires» tomados de su libro de poemas «El otro, el mismo»: «Y ahora la ciudad es como un plano/ de mis humillaciones y fracasos. [...] No nos une el amor sino el espanto/ será por eso que la quiero tanto».

Los autores arremeten luego con un explícito homenaje a Oesterheld y su «El Eternauta» cuando nuestros aventureros, al igual que Juan Salvo y sus amigos, juegan al truco y súbitamente la luz se apaga. Cuando miran por la ventana contemplan con horror cómo la ciudad de Santa María fluctúa, oscila, casi a punto de desaparecer. Los Mariscales buscan ahora destruir el alma de Santa María buscando a los siete, cuyas vidas sostienen la existencia de un pedazo de esa realidad. «Mientras ellos la piensen y la sientan, Santa María seguirá siendo» —sentencia el maestro.

Los siguientes ocho episodios, coro-



Figura 9: Gabo, amigo del maestro, e instigador de la búsqueda gardeliana.

nados por un epílogo, resultan pequeñas historias que fabulan tragicómicamente sobre la existencia de estos siete personajes que sustentan esa ciudad mítica, reflejo especular de aquella otra urbe a la que alude el poema del maestro y que Perramus y sus amigos deben salvar de los esbirros de la dictadura mariscal.

Breccia y Sasturain vuelven a revelar sus intenciones en un breve prólogo que escriben a esta segunda parte: «En "Perramus II" un ciego histórico que no lo es en la ficción –Borges– oficia de lazarrillo, pone en movimiento al grupo. [...] La lucha por el alma de Santa María no es una empresa celeste o intangible, sin embargo. Encarnada en la memoria, los valores y los sentimientos de la gente, su rescate será inseparable del destino mismo de esos seres sin duda ejemplares, únicos, sostenes de una realidad infinita como pilotes de un puente por el que todos transitamos. [...] Esta se-

gunda secuencia tiene otro signo; el problema ya no es uno sino que son los otros»⁸.

En la última página de «El alma de la ciudad» el Enemigo y Canelones se hartan de no comprender del todo las extrañas correrías y las ambiguas victorias en las que se han visto envueltos en las páginas anteriores e ingenuamente osan prefigurar el futuro de la saga: «La próxima aventura la manejamos nosotros».

«La Isla del Guano»: Borges y el Nobel

La tercera parte de «Perramus» («La Isla del Guano», que originalmente iba a llamarse «La Isla de Mierda»), escrita y dibujada entre 1986 y 1987 y editada por Ediciones B en 1993 en España, ofrece, a mi juicio, el mejor momento de la relación creativa de ambos autores. El carácter de fábula grotesca de la



Figura 10: La melancolía tras la victoria: ¿qué puede ofrecerle Ítaca a Ulises?

saga se dispara a tope en una nueva aventura que volverá a abordar elípticamente temas cercanos a la historia reciente de nuestra Latinoamérica, sobre cuando Mr. Whitesnow reaparezca y la mierda ocupe un lugar preponderante en la historia de la economía mundial.

La historieta de diez capítulos abre con un «Prólogo con premio» en que vemos a Borges pronunciando su discurso frente a la academia sueca de letras. La obra premiada con el Nobel resulta ser una colección de siete cuentos publicados en un libro llamado «Fricciones»: «Asistimos a las increíbles aventuras del enigmático Perramus, del tosco Canelones y de aquel otro, paradójico, el Enemigo. Surgidos, todos ellos, de una fantasía sin límites» —elogian los miembros de la academia. Cuando poco después el avión de Borges intente ser secuestrado por los estertores de la dictadura de los Mariscales de Santa María y solo les reste regresar al espacio mítico de la república

isleña de Mr. Whitesnow y sus siete enanos, la aventura comienza.

El guano, mierda que se disputará a muerte el monopolio de Estados Unidos es el eje de esta tercera parte. El combate contra Mr. Whitesnow y López Plástico lo realiza un grupo de *freaks*, el C.I.C. (Circo Isleño Clandestino). «Este fue siempre un país cirquero... una pasión popular. [...] Pero llegó López Plástico al poder... y debimos pasar a la clandestinidad: Toda la energía que no se utiliza en recoger guano es una pérdida para la nación. ¡Quieren hacernos un país de mierda!» —dicen los artistas combatientes.

El escritor español Andreu Martín escribe en el prefacio de la edición española: «Gracias a él [Breccia] esta Isla del Guano ideada por Sasturain no es un espacio al aire libre, sino un laberinto oscuro poblado de manchas con forma de hombre y hombres con forma de mancha, [...] es una isla de grises, blancos y negros tan compactos que se vuel-

ven tan asfixiantes como el relato exige, claustrofóbicos como es debido. [...] Y ningún dibujo podía plasmar mejor la historia escrita por Juan Sasturain porque esta es una fábula moral. Una fábula ejemplar acerca de un país de porquería gobernado por un títere, pelele, payaso disfrazado de paisano, llamado Blancanieves en inglés, y al cual se opone una guerrilla clandestina compuesta de payasos profesionales, titiriteros y monstruos circenses»⁹.

Hay mucho, mucho humor en esta nueva aventura, mucha fábula grotesca, pero jamás burla como afirma el propio Sasturain. «La Isla del Guano» tal vez sea la aventura más amarga y emotiva de la saga. Reúne a traidores que son traicionados, payasos que ofrendan su vida por la libertad, masacres, lluvias de mierda, facciones revolucionarias que buscan derrotar a los dictadores interpretando cada una de ellas su propia versión de la mítica *estrategia de la tortuga* (creación de Facundo Varela, el Tío Galápagos, poeta y caudillo). Somos testigos de un Borges enfrentando sus propias contradicciones, amén de un Perramus que, cediendo espacio a otros personajes, permanece a medio camino entre el testimonio y la acción en medio del mundo grisáceo y grotesco de las viñetas de Breccia. Y al final, una vez más, la terrible sensación de una victoria amarga transitoria, provisional. «Hemos triunfado —dice un agónico Tío Galapagos—, pero... cuidado... los gringos volverán».

«Diente por diente»: la sonrisa perfecta

«El proyecto Perramus —recuerda Sasturain— duró hasta el año 89. En esa

época yo ya me había ido a Barcelona y después el viejo Breccia se murió. Trabajamos todos esos años acompañando de algún modo, de forma desfasada, todo lo que pasaba. Tanto es así que en la segunda historia Borges gana el premio Nobel y para la altura de la tercera parte ya estábamos en democracia. La última parte, «Diente por diente», es ya casi una comedia. Es el rescate de los dientes de Gardel dispersos por el mundo. Esa te va a encantar, es muy linda»¹⁰.

En esta cuarta y última parte de «Perramus», escrita y dibujada entre 1988 y 1989, la dictadura de los Mariscales ya es parte del pasado y una atmósfera menos amarga se toma el tono de la aventura. Borges y su amigo Gabriel García Márquez piden a Perramus y sus amigos que viajen por el mundo tras la huella de los repartidos dientes de la calavera de Gardel, de modo de rearmar la emblemática sonrisa del zorzal criollo y con ello, devolver la esperanza perdida a la ciudad de Santa María. «En estas horas difíciles, angustiosas para nuestros pueblos hermanos —dice el Borges ficticio en una conferencia en Medellín— una de las tareas, junto con otras tantas impostergables, tal vez sea reconstruir... esa sonrisa gardeliana, revivirla, para que la Argentina y Latinoamérica vuelvan, aunque sea mítica-mente, a sonreír».

Se inicia entonces un periplo que Breccia ilustra con un trazouelto y mucho menos oscuro que el de los capítulos anteriores. Su dibujo se vuelve menos opresivo y el otrora reprimido blanco surge notoriamente en cada página. Personajes casi reales como el general Raimundo Fragote en Buenos Aires; la Coquette en París; Richard Lone Stone, el navegante solitario, en Ingla-

terra y Sadao Masako en Japón, se co-dean con las versiones historietísticas de personas reales como Fidel Castro en Cuba, Frank Sinatra en Las Vegas, el músico Osvaldo Pugliese y por supuesto, Maria Kodama junto a Borges, son una parte de la enorme galería de variados personajes que recorren las páginas de «Diente por diente».

Esta vez el protagonismo se reparte más equitativamente entre el siempre enigmático Perramus, el Enemigo —capaz de la osadía de enfrentar al mismísimo Frank Sinatra en la mejor tradición de «Triste, solitario y final» de Soriano— y Canelones, quien surge en plenitud como el hombre de acción que siempre ha sido.

A modo de melancólica despedida de sus creaciones Sasturain y Breccia cierran el ciclo de aventuras de Perramus y sus amigos con una cita de «Ítaca» de Kavafis en boca del maestro Borges: «¿Qué le puede dar Ítaca al que la ha buscado como Ulises durante tanto tiempo? ...le ha dado el camino, lo vivido hasta llegar a ella. Ahí está el sentido, no en el final». Sasturain insiste en una idea desarrollada en las primeras páginas de «Perramus I», de que sentido y destino son anagramas y de que la pretendida libertad solo consistiría en acompañar los movimientos de la vida en lugar de torcerla. Una pausa. Pero también queda la aventura, replica entonces Perramus, mientras ambos personajes se pierden en el límite derecho del borde de la página, en el blanco espacio del vacío más allá de la historieta, pequeños, negros, apenas una mancha que semeja el caminar de dos amigos, tan reales como ficticios.

La realización de Perramus le ocupó a Breccia la mayor parte de la década del

ochenta y fue concluida pocos años antes de su muerte, acaecida en 1993. «Perramus» es, como ya se ha dicho insistentemente, piedra angular de la narrativa gráfica latinoamericana; no obstante el incansable Alberto Breccia volverá en 1991 con otro monumental trabajo de adaptación bajo el brazo: «Informe sobre ciegos» de Ernesto Sábato.

Notas

1. Reyes G., Carlos: «Juan Sasturain: Escribo aquello que he leído», *Crash*, no. 12, Eureka Ediciones, La Paz (Bolivia), 2006, pp. 12 y 13. Esta entrevista se encuentra también disponible en: <http://www.ergocomics.cl/sitio/index.php?idele=20060714193602>.
2. Birmajer, Marcelo, en *Ñ, Revista de Cultura de Clarín*, no. 274, Buenos Aires (Argentina), 2008, p. 8.
3. Reyes G., Carlos: «Juan Sasturain: Escribo aquello que he leído», *Crash*, no. 12, Eureka Ediciones, La Paz (Bolivia), 2006, p. 13. Esta entrevista se encuentra también disponible en: <http://www.ergocomics.cl/sitio/index.php?idele=20060714193602>.
4. «Perramus», coedición Editorial de Lumen + Ediciones de la Flor + Ediciones Culturales Argentinas, Buenos Aires (Argentina), 1990, pp. 8 y 9.
5. *Ídem*, contraportada.
6. «Breccia y Borges, Archivos negros», no. 1, Doeyoedytores, Buenos Aires (Argentina), 1994, p. 2.
7. Reyes G., Carlos: «Juan Sasturain: Escribo aquello que he leído», *Crash*, no. 12, Eureka Ediciones, La Paz (Bolivia), 2006, p. 13. Esta entrevista se encuentra también disponible en: <http://www.ergocomics.cl/sitio/index.php?idele=20060714193602>.
8. «Perramus», coedición Editorial de Lumen + Ediciones de la Flor + Ediciones Culturales Argentinas, Buenos Aires (Argentina), 1990, p. 99.
9. «La Isla del Guano», Ediciones B, España, 1993, pp. 5 y 6.
10. Reyes G., Carlos: «Juan Sasturain: Escribo aquello que he leído», *Crash*, no. 12, Eureka Ediciones, La Paz (Bolivia), 2006, p. 13. Esta entrevista se encuentra también disponible en: <http://www.ergocomics.cl/sitio/index.php?idele=20060714193602>.

SHERLOCK TIME: HISTORIAS DE LUCES Y SOMBRAS EN EL ENCUENTRO DE DOS MAESTROS

Jordi Juanmartí

I. DOS TALENTOS UNIDOS PRÁCTICAMENTE POR PRIMERA VEZ

Cuando Héctor Oesterheld y Alberto Breccia se conocen en los años cincuenta y deciden unir sus talentos al servicio de la historieta, andan ya por la cuarentena. Son dos autores de renombre que se han distinguido por aportar su saber hacer a un tipo de tebeo que, aunque por supuesto lejos de la frivolidad, se mueve por el mundo del escapismo y el entretenimiento. Pero del encuentro de dos mentes privilegiadas para la historieta sólo podía surgir una obra magna que, superando en calidad lo que habían hecho anteriormente, utilizará los resortes de la aventura para trascender a ésta y mostrar diferentes facetas del ser humano.

Y así fue. Cuando, tras haber colaborado esporádicamente en obras como *Ernie Pike* o *Doctor Morgue*, empiezan *Sherlock Time*, lo hacen como banco de pruebas de lo que llegaría más tarde, *El Eternauta*, dibujado por Solano, y su posterior colaboración, *Mort Cinder*. Sin embargo, la obra que nos ocupa es en sí misma un trabajo brillante y un salto adelante en la carrera de ambos artistas. En el caso de Breccia, porque experimenta por primera vez con el estilo de dibujo que le haría popular y dominaría como nadie, desmarcándose de la influencia de Milton Caniff que había manifestado hasta entonces.¹ Es un dibujo de trazo grueso en las figuras, anguloso y acerado, que se enmarca en un ambiente donde la iluminación (o, a veces, más exactamente la ausencia de ella) cobra vida propia, haciéndose un personaje más que se mueve entre la luz y la sombra reflejando fielmente los estados de ánimo. Y en el de Oesterheld, porque madura como guionista, dotando a sus personajes de personalidad profunda y perfeccionando sus dotes de narrador, con un sabio uso del suspense y un mensaje implícito que, lejos de ahogar o sobreponerse a la historia (como lamentablemente pasa en muchas otras obras), se pone al servicio de la misma. En palabras de Juan Sasturain, «pocas veces una historieta nos ha hecho tan plenamente felices».²

En cuanto a los hechos, diremos que *Sherlock Time* vio la luz en las revistas *Hora Cero Extra* y *Hora Cero Semanal*, durante los años 1958 y 1959, y se

¹ Los que, como el autor de este artículo, no hayan tenido la suerte de leer las obras del dibujante anteriores a *Sherlock Time*, pueden ver muestras de este período «Caniff» en la excelente página web dedicada a los Breccia: <http://www.mundobreccia.com>.

² Juan Sasturain, «En busca del *Sherlock* perdido», *Sherlock Time*, Héctor Germán Oesterheld y Alberto Breccia. Ediciones Colihue, Buenos Aires, 1997.

Sherlock Time es uno de los muchos encuentros entre dos colosos de la historieta, Oesterheld y el incomparable Alberto Breccia. A caballo entre lo lovecraftiano y la ineludible referencia a Conan Doyle, ambos creadores revelan su maestría en la creación de ambientes. Ciencia ficción, enigma detectivesco y terror, un cóctel explosivo en manos de dos autores inigualables.

enmarca en lo que Rodolfo Santullo llama segunda etapa creadora de Oesterheld (1957-1962),³ en la que también surgiría *El Eternauta*, y previa a una tercera donde el trabajo primordial del guionista sería *Mort Cinder*. *Sherlock Time* se plantea como una serie de historias, originalmente aparecidas sin título, de carácter autoconclusivo si exceptuamos la que en la recopilación consultada llaman "Tres Ojos".

Dicho todo esto, pasemos a un somero análisis de la obra, primero de manera general y luego desgrendando brevemente cada una de las historias.

2. UN DETECTIVE DEL ESPACIO-TIEMPO Y SU CRONISTA.

Digamos que yo también soy detective. Un detective algo especial. Mi apellido algo le indica.

SHERLOCK TIME⁴

De esta forma tan críptica se describe *Sherlock Time* al final de la primera historia corta que protagoniza, "La gora", y con esta descripción da también rasgos de su carácter: frío, distante, profesional y parco en palabras. Su enigmática personalidad se refleja en la fisonomía otorgada por Breccia: alto, robusto, pelo corto y entradas pronunciadas, cara cuadrada, ojos hundidos bajo cejas pobladas y una media sonrisa eterna. Es un personaje que impone temor y confianza a la vez. No es un hombre dado a la acción, pero sí a la introspección y a la lectura. Sabe

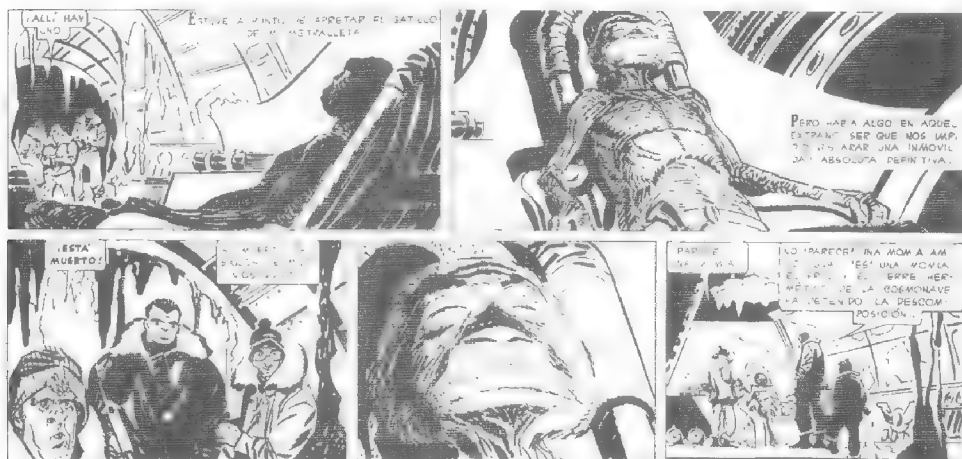


contar historias. Parece no actuar, pero siempre sabe lo que pasa y qué hay que hacer en cada momento. Tiene prestigio y muy buenos contactos, que le proponen casos en los que trabajar.

³ Rodolfo Santullo, "Aventura con mayúscula: Grandes Autores: H. G. Oesterheld". <http://henciclopedia.org.uy/autos/R/Santullo/Aventura.htm>.

⁴ Hector Germán Oesterheld y Alberto Breccia, *Sherlock Time*, pág. 28. Ed. Colihue, Buenos Aires, 1995.

Un detective del Espacio-Tiempo, Breccia y El Eternauta de Rodolfo Santullo





El conductor corrió la manija todos los puntos a la derecha, acelerando.

A estas alturas, por sí el nombre del personaje y la serie no fueran suficientes, el paralelismo con el detective creado por Sir Arthur Conan Doyle es mucho más que evidente. *Sherlock Time* plantea una dicotomía muy similar a la de la serie de historias cortas y novelas creada por el autor británico, y sus personajes son unos trasuntos de los residentes en Baker Street, pasados por un filtro más moderno y típicamente argentino.

A nuestro circunspecto detective le corresponde un cronista que, como el fiel compañero de Holmes, no acaba de entender muy bien las aptitudes de su amigo, pero que le sirve hábilmente de enviado, siendo usado muchas veces por Sherlock Time con nadie sabe qué fines, y que, a pesar de todo, muestra una lealtad a toda prueba. Sin embargo, la función más importante del jubilado Luna para nosotros los lectores, es la de narrador. Efectivamente, él es quien toma el lugar de ese narrador omnisciente tan típico de Oesterheld. Y en ocasiones, como el propio Watson, toma protagonismo absoluto en detrimento del pretendido héroe.

Porque ésta es otra de las características de la obra y donde empieza a desaparecer el referente holmesiano para

experimentar un nuevo tipo de historia que la acercará al culmen de lo que sería la cooperación más celebrada de ambos autores, *Mort Cinder*: lo que importa no son los personajes, sino la historia que se cuenta. Time y Luna serán muchas veces meros testigos de lo que ocurre y se limitarán a aportar reflexiones sobre lo sucedido; en el caso del detective, sus apuntes irán más a lo filosófico, mientras que Luna representará la cordura y buen juicio de lo cotidiano.

3. ESTRUCTURA Y AMBIENTACIÓN

Esta supeditación de los personajes a la historia hace que tengamos la impresión de que están desaprovechados y se echa de menos la posible química que surgiría de dos caracteres tan diferentes. De hecho, sólo al final de la historieta "La trampa" hay atisbos de un desarrollo de la amistad entre Luna y Time, cuando aquél aprecia que su amigo empieza a tutearlo, pero Oesterheld no fue mucho más allá, al contrario de lo que pasa en el referente de Conan Doyle y, en realidad, en la mayoría de todas las parejas literarias o historietísticas de ficción.

Sin embargo, tal impresión, acertada o no, en absoluto empaña el nivel general de las historias. Unas historias en las que el narrador omnisciente desgana todos y cada uno de los detalles, habiendo estado presente o no, y que podríamos clasificar en dos categorías.

En primer lugar, estarían aquellas en las que alguno de los dos personajes, o los dos, tienen una intervención más o menos directa en los hechos. En este grupo enclavaríamos "La gota", "El ídolo", "Superaraña", "El Uko", "La trampa", "El tranvía" y "Tres Ojos". En estas historias, Sherlock Time y su amigo participan en los acontecimientos y los provocan. En otras, sin embargo, son meros narradores o simples personajes secundarios que funcionan como observadores. Sería el caso de "El viuda", "Un cuento", "Un crimen" o "El sacrificio". Casi todas ellas suelen partir de una situación cotidiana tranquila (Luna paseando por su jardín o en la cola de la panadería; los dos amigos sentados plácidamente) en la que irrumpe un elemento que dispara el relato: la curiosidad de Luna, el planteamiento de un caso para Sherlock o sencillamente la intención de éste de empezar a contar una historia. El final indefectiblemente presenta una moralina o

comentario similar, generalmente enmarcado en actos tan de la vida diaria como un desayuno con bollería o tomarse un mate tranquilamente...

En cuanto a la ambientación, los relatos oscilan entre el terror psicológico ("La gota", "El ídolo", "La trampa", "El tranvía"), la aventura fantacientífica ("Superaraña", "El Uko", "Tres Ojos", "El sacrificio") o la investigación detectivesca ("El viuda", "Un crimen"). En prácticamente todas ellas se respira un ambiente claustrofóbico y asfixiante, perfectamente reflejado en los dibujos de Breccia, cuyo uso del claroscuro se adapta, incluso mejorándolos, a los guiones que le ofrece Oesterheld con una precisión rítmica y a la par opresiva.

4. TEMAS

El miedo a lo desconocido será uno de los grandes temas tratados en *Sherlock Time*, con un Oesterheld empeñado en poner a sus personajes al borde del paroxismo y un Breccia que siempre (si exceptuamos "Tres Ojos", donde hará lo contrario) manifiesta esta sensación mediante el uso de sombras negras angustiosas.

Los guiones de Oesterheld magníficamente clasificados por Breccia como en "La gota"





¡TRES OJOS!
SÍ; AQUELLO TENÍA QUE SER EL "TRES OJOS" QUE ENLOQUECIERA AL ÚNICO SOBREVIVIENTE DE LAS COMISIONES DESAPARECIDAS...

La historieta debut, "La gota", es un buen ejemplo. Las páginas brillantes que introducen la historia, explicando el alquiler de su nueva casa por parte de Luna, y las leyendas que hay sobre la misma, son sucedidas por otras, ya en el interior, donde la sombra se hace dueña y señora, y donde los lectores andamos tan a tientas como el pobre jubilado, atraídos por la viñeta de esa gota de sangre que rítmicamente se repite una y otra vez...

Un esquema similar se repite en "La trampa". De nuevo, tanto nosotros como Luna tenemos miedo, pero sin saber exactamente de qué. Una vez más, atraídos por la curiosidad (en la historia anterior era el interés por conocer la casa; ahora se trata de descender unas misteriosas losas del jardín),

caemos en el mundo de las sombras. Unas sombras que, al igual que en "La gota", y gracias a la maestría del dibujante, cobran vida propia, se hacen antropomorfas y amenazantes. Por otro lado, el transcurso de parte de la historia en el jardín permite que toda la naturaleza participe de ese ambiente de pesadilla.

Otra historieta, "El tranvía", participa de ese mundo claustrofóbico. La diferencia con las que hemos mencionado hasta ahora es que el mecanismo que pone en marcha la historia ya no es la curiosidad, sino una misión que Time encomienda a Luna. Pero ya desde el principio sentimos el miedo por la brusquedad con la que el protagonista

embarca a su amigo en la aventura, sin dar apenas explicaciones, y porque, aunque aquí el enemigo es más visible, sigue siendo una incógnita. El manejo del suspense por parte de Oosterheld, con ese tranvía que sigue su camino inalterablemente, echa más leña al fuego de la tensión que gobierna admirablemente el relato... hasta que al final, en la resolución del relato, vuelve la cotidianeidad del pleno día, marcando una estructura luz-oscuridad-luz que comparten las tres historietas de las que hemos hablado hasta ahora.

La temática del miedo se mantiene, aunque desde un prisma bastante diferente, en la extraordinaria "El ídolo", que junto a "La gota" y "Tres Ojos" es lo mejor que ofrece *Sherlock Time* y, si me apuran, está entre lo más brillante que han hecho

Los espacios abiertos también pueden asustar a los protagonistas de las historietas, como en el caso de Tres Ojos



¡COSTABA MUCHO DISIMULAR, APARENTAR TRANQUILIDAD. PENSAR QUE DE CUALQUIER LADO PODÍA GOLPEARLOS EL PELIGRO DESCONOCIDO, ESE "ALGO" QUE HABÍA HECHO DESAPARECER A MÁS DE UNA DOCENA DE HOMBRES...



Oosterheld y Breccia. La narración, en tres niveles, parte en el primero de ellos del encargo a Sherlock Time de un caso aparentemente banal. Sin embargo, pronto vemos que se convertirá en un estudio de la obsesión y de las razones del odio. El miedo proviene aquí de ignorar por qué algo que antes nos parecía atractivo, de repente se convierte en algo odioso. Un afable coleccionista de antigüedades se obsesiona con comprar una vieja figura que en principio lo atrae magnéticamente, pero que una vez comprada se hace paulatinamente un artefacto vulgar y repelente. El terror se acrecienta cuando, en un tercer nivel del relato, se cuenta la historia de cómo el anterior poseedor del objeto murió de manera misteriosa, destino que teme el nuevo dueño. Y la tensión llega a niveles máximos cuando en la vuelta al primer nivel, somos testigos de cómo Time y Luna caen en el odio irracional por la figura... Una historieta magistral.

"Tres Ojos" es una historia de terror típica, con claros referentes a películas como *La cosa* (versión de Hawks y Nyby) y curiosas similitudes con la posterior *Alien*.⁵ Es también la única historia larga, publicada en un momento que *Sherlock Time* había cambiado de formato y se editaba a razón de tres páginas semanales.⁶ Si mantuviéramos la analogía con Conan Doyle, diríamos que esta historia es a Sherlock Time

lo que *El perro de los Baskerville* es a Sherlock Holmes, al presentar un planteamiento similar: un personaje misterioso asigna un caso al detective, que decide intervenir en persona llevando con él a su amigo. Es, además, la historia donde Time actúa más activamente, permitiéndonos ser testigos de sus métodos...

Esta historieta es muy particular dentro de la serie que nos ocupa porque los tonos oscuros ceden protagonismo a la claridad, algo lógico por otro lado al desarrollarse la historia en la Antártida... Pero el gran mérito de los autores es conseguir mantener la misma tensión que en el resto de historias «oscuras», al sustituir el terror claustrofóbico por el agorafóbico. Las viñetas que muestran a Luna y Time pequeños, solitarios y vulnerables dentro de la blancura son una buena prueba. Por lo demás, se mantiene el miedo a lo desconocido, aquí representado por la cadenciosa repetición de la frase «tres ojos», pronunciadas en principio por los únicos supervivientes de las expediciones científicas ante-

⁵ Por ejemplo, el descubrimiento, antes de contactar con el monstruo, de un tripulante de la nave muerto.

⁶ Elvio E. Gandolfo, "Una historieta de Hector Germán Oosterheld y Alberto Breccia: *Sherlock Time*, el blanco y el negro". <http://www.rotariobros.com/lacapital/suplemento37/elvio.htm>



BASÉ DE PRISA, Y CORRÍ A LA PIEZA DONDE EL JARDINERO DEJA SUS HERRAMIENTAS. NO A VERTÍ QUE LOS ARBOLES YA NO TENÍAN RAMAS, QUE AHORA TENÍAN GARRAS QUE PARECÍAN IMPRECAR AL CIELO...

riores y más tarde por el aterrorizado compañero del protagonista. Hay también una mayor profundización en los personajes y, por primera y única vez, la aparición de un alivio cómico a través del mecánico que se ve involucrado involuntariamente en la aventura.

Las historietas de temática de ciencia ficción son las más flojas, posiblemente porque el paso del tiempo las ha tratado con mayor dureza. Son buenas muestras de la profesionalidad de los autores, pero carecen de la profundidad de las mencionadas hasta ahora. En todo caso, cabría destacar de ellas "Superaraña" por su buen tratamiento del suspense en un relato donde el jubilado Luna, aparentemente guiado por la curiosidad, entra en la nave de Sherlock Time y sufre una aventura a su pesar. También habría que considerar la particularidad de "Un cuento" o "El sacrificio", dos historias en las

que los dos personajes principales no intervienen en absoluto, cumpliendo Time con la función de narrador y Luna con la de oyente, y que presentan dos visiones opuestas de la humanidad en el futuro, una claramente pesimista y la otra triste pero más optimista.

Finalmente, hay que destacar las historietas de temática detectivesca. Son las historias más tranquilas, donde el suspense reside en ver cómo se va a resolver el enigma planteado. En "El viuda", el misterio está en saber cómo los caballos de un entrenador son capaces de ganar siempre; en "Un crimen", la mejor de las dos, en la resolución de un asesinato. Ambas coinciden en presentar más interés en el desarrollo de los personajes principales, que no dejan de ser figuras trágicas. Y en el caso de la última historia, hay que destacar la pericia narrativa de los autores, al mostrar el comienzo de la misma a través de los ojos de uno de los personajes, siendo capaces de cambiar el punto de vista sin que la historia se resienta.

5. CONCLUSIÓN

Ahora que disfrutamos de una nueva edición de *Mort Cinder* que presenta la obra de dos grandes maestros a nuevas generaciones de lectores, sería ideal que poco a poco se recuperara su obra, algo de lo que se podría beneficiar la obra presentada en este artículo, donde vemos por primera vez un dibujante que afirma su estilo de manera extraordinaria y un guionista que confirma todo lo bueno que había hecho hasta entonces y antecede la maravilla que nos va a ofrecer después. Por esta situación, y por su conjugación acertada de temas, *Sherlock Time* navega entre dos aguas, y eso le da una posición privilegiada que sin ninguna duda merece.



MORT CINDER Y UN PRÓLOGO ALEJANDRO M. VITURRIA



MORT CINDER (2002, PLANETA-DEAGOSTINI), 5-IV-2015
TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 13, 5-IV-2015

Introducción a la genial obra 'Mort Cinder' de H. G. Oesterheld y Alberto Breccia con motivo de la edición de la obra en España en 2002. /

Introduction to 'Mort Cinder', great work of H. G. Oesterheld and Alberto Breccia, on the occasion of its publication in Spain in 2002.

Notas: Prólogo de la edición de 'Mort Cinder' publicada por Planeta-DeAgostini en 2002, reproducido por permiso expreso del autor.

MORT CINDER Y UN PRÓLOGO

Siempre me he preguntado qué pasaría si entre ese mágico desorden de gobelinos, tallas egipcias y vasijas griegas, no siempre auténticas, nuestro querido Ezra Winston se encontrara un viejo ejemplar de la revista *Misterix* de principios de los años sesenta. Sería fantástico que Ezra comentara algo, con esa sencilla autoridad que le caracteriza, sobre esa humilde revista. Pero aún sería más fantástico que Mort Cinder sentenciara el comentario de Ezra con su rotundo, y típico, "yo estuve allí".

Desgraciadamente todo esto no es más que un deseo irrealizable. En ninguna de las aventuras que protagonizaron Ezra y Mort se detalla cómo se fraguó esta obra que tenéis entre las manos. Y es una pena. Es una pena porque Mort Cinder nos podría explicar una serie de cosas muy interesantes sobre su forja. Afortunadamente existe una serie de datos de los que no necesitamos a un testigo presencial para acceder a ellos y analizarlos.

MORT CINDER Y LA REVISTA MISTERIX

Durante la primera mitad del siglo XX, Argentina se perfilaba como una potencia mundial de primer orden. Esa bonanza económica repercutió positivamente en diversas facetas de la sociedad, entre ellas, las artes y las letras. Y especialmente en un arte naciente: el cómic. En pocos años, este nuevo arte se afianzó con especial fuerza en la cultura cotidiana argentina y tanto las series de prensa como las revistas de cómics se multiplicaron. Con una industria potente tanto por tamaño como por creatividad no es de extrañar que de la misma manera que en Argentina se publicaban series norteamericanas, un personaje argentino, Patoruzú, se publicara en diarios norteamericanos. Y en este contexto, y bajo el mando de Cesare Civita, nació a finales de los cuarenta la revista *Misterix* publicada por la entonces muy potente Editorial Abril (responsable, también, de títulos como *Rayo Rojo* y *Cinemisterio*). En aquel momento el argentino medio, ya maduro como lector de cómics, empezó cada vez más a exigir cómics de factura nacional. No importaba dónde se desarrollara la acción, los diálogos y las actitudes de los personajes debían ser "argentinos". Y la revista *Misterix* fue un claro exponente de esa filosofía. Ante esta situación, se hacía necesario contar con un elenco de autores capaces de desarrollar el tipo de productos que el público estaba demandando. Cesare Civita, el dueño de Editorial Abril y hombre de gran olfato, se dio cuenta rápidamente de esta circunstancia y pronto empezó a configurar un equipo estable de creación. Por un lado apostó por formar a jóvenes argentinos en el campo de la historieta y de esta manera, casi casual, un joven H. G. Oesterheld se decidió a escribir historietas para sus publicaciones. Por otro lado existía una serie de dibujantes italianos en busca de trabajo dada la paupérrima situación del cómic en su país después de la Segunda Guerra Mundial. Civita ni corto ni perezoso se trajo a aquellos dibujantes a Argentina. No olvidemos que durante décadas, Argentina había sido uno de los lugares de destino preferidos de los emigrantes italianos. El resultado de todas estas circunstancias fue que autores tan importantes como H. G. Oesterheld, Hugo Pratt o Solano López desarrollaron sus grandes talentos en las páginas de *Misterix*. Por no mencionar que Sgt. Kirk uno de los personajes clave de la historia del *western*, y del cómic, nació y se desarrolló también en dicha revista. Sólo por esto, *Misterix* ya se podría considerar una revista fundamental en la historia de los cómics. Pero lo mejor estaba todavía por venir.

El primer formato de *Misterix* fue apaisado grande y tras un tiempo adoptó un tamaño más pequeño, conservando el formato apaisado, que sería el más característico de la revista. Ésta aparecía semanalmente y durante años en sus portadas no se incluía ninguna ilustración, sino que empezaba directamente con la primera página de la primera historia de la revista. Al cabo de un tiempo esto cambió y las cubiertas empezaron a ser ilustradas, en algunos casos con preciosas acuarelas de Pratt.



Portada de *Misterix* n° 714 (20-VII-1962), con el debut de la serie.



Portada de *Supermisterix* n° 715 (VIII-1962), la única dibujada originalmente por Alberto Breccia.

El período de bonanza de las revistas de cómic argentinas acabó a principios de los años sesenta. Problemas de gestión y distribución y la competencia de los cómics mejicanos, más baratos y en color, acabaron con muchas de ellas. *Misterix*, gracias a su gran implantación en el mercado, sobrevivió, pero cambiando de manos, pasando de Editorial Abril a Editorial Yago. Esta última, ante un mercado cambiante e incierto, inició un proceso de renovación tanto de la forma como de los contenidos. Uno de sus primeros cambios fue la renovación de los especiales de la colección llamados *Supermisterix* que, de apaisados pequeños con lomo, pasaron a formato revista vertical con grapa. El siguiente paso fue recuperar talentos "fugados".

Y de estas dos renovaciones nació una historieta llamada "Mort Cinder", que se anunciaba en portada. "No sólo ruinas y reliquias nos llegan del antiguo Egipto. También el crimen, también la muerte" era el texto que aparecía en el *Supermisterix* núm. 715 de agosto de 1962. En la cubierta se indicaba que la obra era de un tal A. Breccia pero en el interior se detallaba que el guión era de H. Oesterheld. Esta aventura, de seis páginas y en formato vertical, supone el verdadero prólogo de *Mort Cinder* aunque, paradójicamente, este personaje no aparece en la historia.

La verdadera historia de *Mort Cinder* empieza en el *Misterix* núm. 714 del 20 de julio de 1962. La fe de los editores en la creación de los dos veteranos autores quedó bien patente al aparecer en portada el texto "Hoy comienza Mort Cinder dibujado por A. Breccia". Un corto episodio de cinco páginas, en este caso apaisadas, da paso a un continuará que marcará en gran medida el desarrollo de la serie ya que, al ofrecer en muchos casos sólo tres páginas por entrega, las aventuras quedan fragmentadas en muchos episodios, afortunadamente, de cadencia semanal.

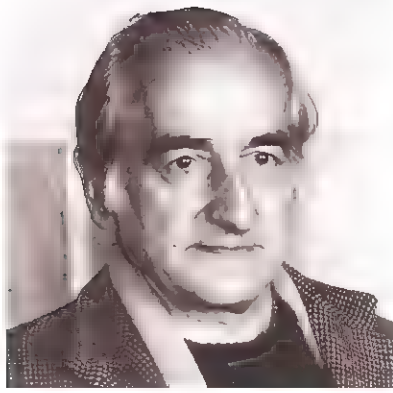
Como se habrá podido notar, la aventura de *Supermisterix* que hace de prólogo a *Mort Cinder* apareció poco después de la primera aventura de *Misterix*. Todo parece indicar que ambas aventuras se realizaron casi simultáneamente y que el desfase se debió a circunstancias meramente industriales.

Mort Cinder ya estaba en marcha, paralelamente a las renovaciones de la editorial. Y éstas llevaron a un cambio capital; el paso de la revista a formato vertical. Aumentando ligeramente su tamaño, la revista paso a ser vertical en el número 725 del 5 de octubre de 1962. Este cambio tomó a *Mort Cinder* por sorpresa en medio de una aventura.

Estos cambios de formatos, primero vertical grande luego apaisado pequeño y finalmente vertical pequeño, y la impresión de aquellos años, no demasiado precisa para los productos de kiosco, no afectaron para nada al desarrollo de la obra. Lenta e inexorablemente Oesterheld y Breccia desarrollaron no sólo su mejor obra sino una de las obras maestras del cómic mundial.

MORT CINDER Y OESTERHELD

Cuando en 1962 Héctor Germán Oesterheld se encarga de los guiones de *Mort Cinder* estaba pasando por una época nefasta tanto personal como profesionalmente. A finales de los años cincuenta, y después de haber creado personajes tan importantes como Bull Rockett y Sgt. Kirk en *Misterix*, Oesterheld se desvinculó de la Editorial Abril para fundar Editorial Frontera. En dicha editorial, claramente adelantada a su tiempo, se creó un concepto de publicación y creación muy similar a los que surgirían veinte años más tarde en Italia o Francia. En revistas como *Frontera* y *Hora Cero* encontramos personajes tan importantes como El Eternauta, Ernie Pike, Ticonderoga, Sgt. Kirk, o Sherlock Time. Desgraciadamente, por problemas de gestión y distribución, Editorial Frontera tuvo que cerrar y con ella el proyecto personal de Oesterheld de gestionar una gran editorial de autores argentinos. Justo a principios de los años sesenta, pese a que las revistas de Frontera cambiaron de manos un par de veces, Oesterheld continuaba como principal responsable. Pero la marcha de los dibujantes principales y unas condiciones de trabajo cada vez más precarias hicieron que la calidad de las revistas cayera en picado. Ante esta situación, nuestro guionista simultaneó ese trabajo con colaboraciones para otras editoriales. Y entre ellas se encontraba Editorial Yago, para la cual creó diversos personajes.



Héctor Germán Oesterheld (Fotografía de Cristobal Reinoso).

Oesterheld se encontraba en un momento muy peculiar de su carrera. Pese a su nada halagüeña situación profesional, paradójicamente se encontraba en un momento creativo excepcional. Toda su experiencia en la Editorial Frontera le había conferido una habilidad excepcional para trazar personajes e historias al tiempo que su prosa se hacía cada vez más refinada, más eficaz, más poética incluso. Pero por otro lado se encontraba anímicamente decaído por el fracaso de su proyecto editorial. Esta mezcla de circunstancias no se notó en todas sus obras para Yago, pero sí fue determinante en sus obras más acertadas de aquel tiempo; *Watami* y *Mort Cinder*. En ambas sigue estando presente el gran humanismo que Oesterheld imprimía a sus historias. Por encima de la trama y de los acontecimientos históricos, importantes o no, están las personas. Pero estas dos obras destilan además cierta amargura, cierto pesimismo. Características que Alberto Breccia potenció en el caso de *Mort Cinder*.

MORT CINDER Y BRECCIA

Alberto Breccia empezó a publicar ya en los años treinta. Tras dos décadas de trabajo de las que cabe destacar el excelente *Vito Nervio*, cuenta la leyenda que Hugo Pratt le recriminó el no hacer obras de más calidad con el gran talento que tenía. No sabemos hasta qué punto eso pasó en la realidad, pero lo que sí es cierto es que a finales de los años cincuenta volvió a colaborar con Oesterheld, con el que ya había realizado cuentos infantiles y alguna que otra historia corta, en la Editorial Frontera. Con nuestro guionista, Breccia empezó a desarrollar aún más su gran talento narrativo, como se puede apreciar en sus aventuras de Ernie Pike o del Dr. Morgue. Pero su gran trabajo de aquella época fue *Sherlock Time*. De características similares a lo que más adelante sería *Mort Cinder*, el enigmático Time tenía un compañero que le asistía, e incluso acompañaba en sus aventuras siempre de corte fantástico o terrorífico. Time, una especie de detective del "tiempo y del espacio" aparece misteriosamente y con extraños e imposibles conocimientos tanto del pasado como del futuro. Jamás se explica ni quién es ni cómo sabe tantas cosas pero eso no es un ningún problema para el desarrollo de las historias. Oesterheld narra prodigiosamente la acción, descargando gran parte de ésta en su compañero y en los secundarios de cada historia de tal manera que Time es poco más que una presencia omnisciente que apenas ayuda a desarrollar la historia, pero que, eso sí, juega un papel importante en su resolución. Por su lado Breccia dota a Time de un curioso físico, su mandíbula cuadrada unida a sus ojos hundidos en una sombra perpetua le confieren una apariencia de inteligencia y experiencia que se capta inmediatamente con un breve vistazo al personaje. Por otro lado, algunas historias de *Sherlock Time* aparecieron en *Hora Cero Semanal* seriadas por entregas de tres páginas lo que le confería a las historias un ritmo similar al que tendría más tarde *Mort Cinder*. Time marcó un camino a seguir que, consciente o inconscientemente, los autores siguieron.



Alberto Breccia.

Con el cierre de Frontera, Breccia, en un momento clave de su evolución artística, empezó a trabajar para la editorial inglesa Fleetway e incluso se planteó la posibilidad de irse a vivir a Londres. Este proyecto se truncó con la grave enfermedad de su esposa. Esta circunstancia no sólo impidió la aventura europea del artista sino que además le causó un grave quebranto económico debido al alto coste del tratamiento de su esposa. Y en esas circunstancias, Breccia se enfrentó a *Mort Cinder*.

MORT CINDER Y EZRA WINSTON

En 1962 nos encontramos con dos artistas creativamente muy maduros. Casi podríamos decir que, a la vez que atravesaban difíciles situaciones profesionales y personales, estaban a la espera de realizar su obra maestra. Y en medio de todo esto nace Mort Cinder. Oesterheld y Breccia supieron dotar a este personaje, como ya hemos comentado, de un fuerte humanismo a la vez que de cierta tristeza. Aunque suene a tópico hoy día, ésta es la historia de personas comunes que a veces se ven envueltas en vicisitudes importantes. Oesterheld se arriesgó, aunque no conscientemente, creando historias sin buenos ni malos y con un personaje protagonista casi imposible y del cual casi no sabemos nada. Breccia por su parte volcó todo su estilo, en plena efervescencia en aquella época, para mostrar no sólo a los personajes sino sus emociones más profundas. La premura en la entrega de los guiones y la brevedad de las entregas confirió a las primeras aventuras un aire anárquico que lejos de perjudicar a la obra le confiere una soltura que le confiere más fuerza narrativa si cabe.



Horacio Lalia, modelo para Mort Cinder.



Ezra Winston.

En estas circunstancias nuestro artista se encontró con un problema. No "visualizaba" la cara de Mort. Y así le decía a Oesterheld, "no lo hagas aparecer todavía, dame tiempo". Y valió la pena esperar: con rostro de Horacio Lalia (futbolista y más tarde dibujante de historietas) y la expresión de Sherlock Time, nació la imagen gráfica de Mort. De aquí la aparición tardía y casi casual del protagonista de la historia. Pero tras hacerse esperar, no explica quién es ni cómo hace lo que hace. De hecho no lo sabremos nunca. Pero ni falta que hace. Lo más importante es que página a página aprendemos algo más importante: supimos quién no es Mort Cinder. No es un rey, ni un general, ni un científico, ni un político, ni siquiera un artista. Y aun que lo parezca, tampoco es un viajero de la eternidad. Mort, como mucho, es un testigo, pero no de excepción, de la historia. No es de excepción porque nunca es protagonista, siempre es secundario. Quizá por esta condición, en sus relatos pocas veces hace juicios de valor. Raramente hay villanos y, muy pocas veces héroes. Sus vivencias son a través de personas, con sus vicios, virtudes y defectos, pero personas al fin y al cabo y por tanto difíciles de clasificar por hechos aislados. La enigmática personalidad de Mort, en contraposición con la sencillez, a veces engañosa, de Ezra, conjugadas en peculiares, y a veces casi imposibles, aventuras hacen que al lector siempre le quede un regusto entre amargo y esperanzador de difícil clasificación. De alguna manera uno siempre tiene la sensación de que está leyendo algo trascendente aunque no sepa muy bien por qué.

Y aquí está la parte más importante de la obra: *Mort Cinder* es mágico y transmite esa magia al lector. Sumerjémonos pues en la prosa de Oesterheld y el grafismo de Breccia.

MORT CINDER: EL PASADO RESPIRA PEDRO F. NAVARRO

YELLOW KID (2001, GIGAMESH) 3, 22-II-2015 p. 33-41

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 13, 22-II-2015

MORT CINDER (2002, PLANETA-DEAGOSTINI)



Más de cincuenta años después de su publicación, `Mort Cinder` está considerada como una de las obras cumbre de la historieta. Fue realizada por Héctor Germán Oesterheld y Alberto Breccia en condiciones adversas, tanto profesionales como personales. Este artículo analiza la obra y su proceso de creación, así como establece una cronología de las publicaciones realizadas en España.

Notas: Artículo aparecido originalmente en el número 3 de la revista teórica Yellow Kid en 2002, recuperado ahora en Tebeosfera, revisado y actualizado por el autor para esta edición.

MORT CINDER: EL PASADO RESPIRA

EL PASADO RESPIRA

Desde el anaquel de roble, los objetos observan con una única mirada, un destello del pasado.

Las tiendas de antigüedades no tienen polvo ni reliquias durmiendo en la trastienda. Ahora a las tiendas de antigüedades las han inundado de luz y las han castrado la pátina del tiempo.

Aun así, la sensación persiste. El pasado respira.

Intentaré explicarme. No sé si les ha ocurrido, o quizás se confunda con el síndrome de Stendhal. Cuando entramos en la habitación de un edificio antiguo cuyos objetos y muebles permanecen anclados en el tiempo, el aire se vuelve más denso, nos embarga. Quizás veamos algún objeto concreto y nos produzca desazón o una mala impresión. Ahí está. Ahí tienen la sensación. Aun cuando el aire de la calle nos despeje, esa sensación nos acompañará un tiempo.

El pasado respira.



**Ezra, el viejo anticuario,
trasunto del propio Breccia.**

Las cosas viejas parecen respirar, y su respiración quizás sea una forma de comunicación. Un lenguaje que desconocemos, que aún no hemos desentrañado. Los objetos del pasado ejercen sobre nosotros esa fascinación; cuántas veces al contemplar una vasija cuarteada o un hueso tallado, humano o animal, nos ha sobrecogido y nos ha producido a la vez repulsa y atracción. Hasta ahora estudiamos los objetos desde un punto de vista físico, los describimos, los catalogamos. Es curioso, sin embargo, que los objetos nos transmitan sensaciones y no las estudiemos; o quizás no lo hagan, o quizás sean unas sensaciones tan subjetivas que no deban ser tenidas en cuenta.

Mort Cinder es ese objeto antiguo que ha viajado en el tiempo hasta el presente, es más un objeto que una persona. Ezra Winston, el anticuario, es el presente fascinado por ese objeto del pasado.

«¿Está el pasado tan muerto como creemos?», nos interroga con su ceño fruncido, con su mirada profunda e incierta, el viejo anticuario desde el cuadro de una viñeta. No hay respuesta.

El pasado respira.

EL MECANISMO

«Las aventuras de Mort Cinder se inician siempre con un objeto que aparece en la tienda de Ezra, el anticuario. Siempre me han fascinado los objetos viejos, no por su estética sino por las historias que encierran; todo objeto está impregnado de vida pasada. Me atraen los recuerdos, aunque no sean míos ni de nadie. Mort Cinder es la muerte que no termina de serlo. Un héroe que muere y resucita. En Mort Cinder hay angustia, hay tortura. Respondía quizás a un particular momento mío, pero mucho de ese clima lo determinó Breccia, mucho más "torturado" que yo. El dibujo de Breccia tiene una cuarta dimensión de sugestión que lo aparta de los demás dibujos que conozco: esta sugestión inacabable lo valoriza y suscita ideas en el guionista».

Héctor Germán Oesterheld

Hace más de cincuenta años de la primera publicación de *Mort Cinder*, una de las obras cumbres de nuestro medio, escrita por Héctor Germán Oesterheld y dibujada por Alberto Breccia.

Una tienda de antigüedades; un anticuario: Ezra Winston; una premonición: Mort Cinder. Objetos antiguos, intenciones olvidadas, recuerdos amargos, memoria viva, golpes de efecto, terror, ciencia ficción, realismo fantástico, la aventura en estado puro...

Ezra Winston es un anticuario de los de antes, de los de trastienda de reliquias: algunos de los objetos que adquiere resultan ser más de lo que aparentan. Es la voz de la historia; es quien nos cuenta las historias que ha escuchado de Mort Cinder; es el compañero humano que encuentra al héroe y, sin comerlo ni beberlo, se ve involucrado en una peripecia vital ajena, en una situación contraria a sus costumbres y a su forma de ser; es el Sancho Panza que huye a la menor oportunidad; es el Watson de Conan Doyle que habita un Londres incierto.



Mort Cinder, "el hombre de las mil y un muertes".

Mort Cinder es un ahorcado resucitado, es «el hombre de las mil y una muertes» y, por tanto, es el de las mil y una vidas, un hombre que ha sido testigo de la historia, que ha vivido en todas las épocas, que ha representado todos los papeles, que ha sido todas las formas de ser de la humanidad, todas sus actitudes, todos sus roles. Es la historia transfigurada en un ser humano. Ha sido soldado, obrero, penado, marino esclavista, hoplita. Nunca ha desempeñado un papel preeminente en la historia, nunca ha sido nadie realmente. Quién no ha tenido alguna vez la sensación de haber vivido más de una época, y quién no ha soñado que quizás en alguna época pasada fue alguien importante. Mort Cinder es el reverso de nuestro sueño. Es el planteamiento contrario. Pese a haber vivido tanto, las historias que nos cuenta no son realmente transcendentales. La verdadera fascinación que nos produce es que, sin ser nadie, su historia es la historia que hubiéramos podido protagonizar. Mort Cinder es a la vez vida y muerte, pero también conciencia: es la conciencia de la humanidad a través del tiempo, con sus errores y sus aciertos, aunque Mort representa más los errores (quizás ésta sea la verdadera naturaleza de la esencia humana). Es, como comentaba Juan Sasturain, «más un mecanismo que un personaje —siendo todos no es nadie— y sirve de pretexto para enhebrar historias sombrías de amor y muerte»^[1]. Es la vida que mira la muerte: «Cansa tanto morirse... y duele. Mucho...». Es la muerte que mira la vida: «Volver a respirar... es increíble». Mort Cinder, con sus certezas, nunca deja de ser una incógnita. Incluso para Ezra, que tanto lo ha conocido; incluso para el lector, que ha escuchado sus historias; incluso para los autores que lo han creado. Es un personaje que tiene la capacidad de ser más enigmático a medida que lo vamos conociendo, dice Ezra: «¡Más lo conozco y más abismo me resulta! Mort Cinder, abismo de tiempo, abismo de increíbles experiencias humanas. Abismo de muerte repentina, abismo insondable que puede atraer con fuerza irresistible. Mort Cinder...».

Quizás la verdadera naturaleza de Mort sea el silencio tras los puntos suspensivos.

La historieta no se lee; se escucha: es la impresión que se tiene con su lectura. Los personajes narran desde sus cuadros, y nos parece sentir el hálito y la calidez de una voz, la del narrador, una voz que nos envuelve, que nos atrapa y nos retrotrae al tiempo de la acción, y como si mirásemos a través de las épocas, se nos muestra el pasado vivo en las mágicas ensoñaciones del dibujante que acrecientan el sentido de "lo real" en nuestra percepción. Cuando acabamos la lectura esta impresión permanece, la impresión de haber escuchado una voz, la impresión de haber sentido una ficción como algo real. Muy pocas obras consiguen este efecto.

El ritmo interno de la prosa —acompañada como una melodía cuidada—, la armonía de los bloques de texto —salvada la sorpresa que nos producen a primera vista debido a su extensión, tanto a nivel de página como a nivel de historia— son al fin una suma, la de los cientos de narraciones escritas con anterioridad por su guionista, Héctor Germán Oesterheld.

Los personajes, de facciones muy definidas, gesticulan, se mueven, sienten, se expresan. La trabajada y precisa puesta en escena, la unidad narrativa de la página, el juego de sombras y luces creando ambientes irrespirables y opresivos, transmitiéndonos inquietudes y silencios, la diversidad de planos, el dominio de un lenguaje gráfico, en resumen, nos acercan a la figura de un trabajador incansable, el dibujante Alberto Breccia^[2].



La angustia, la desesperación, están presentes en Mort Cinder.

La obra fue publicada por entregas, aunque adquiere una apariencia de unidad en la recopilación en libro. Los episodios, originalmente publicados cada semana, se nos revelan como un todo, como si hubieran sido realizados expresamente para su edición en este formato. Frente al álbum dudamos de esta génesis; nos parece improbable.

La historieta fue realizada sin tener una idea ni precisa ni clara de su posterior desarrollo, sin ni siquiera tener claro el concepto de su personaje principal.

UN POCO DE HISTORIA, APUNTES

Héctor Germán Oesterheld trabajaba para la editorial Vea y Lea y realizaba material de encargo para otras empresas del sector. Atravesaba una época terrible: sus revistas habían fracasado y su editorial había desaparecido. Se encontraba desmoralizado y en una penosa situación económica, prácticamente arruinado.

Alberto Breccia, por cansancio y hastío, había abandonado su colaboración para Fleetway, con la que realizaba historias del Oeste. Su esposa enfermó de gravedad, y con el dinero que ganaba no alcanzaba a pagar ni los medicamentos. Se encontraba moralmente hundido.

Editorial Yago había comprado no hacía mucho los fondos y cubiertas de la editorial Abril y comenzó un relanzamiento de sus publicaciones y personajes bajo la dirección de Francisco Romas, poniendo gran énfasis en toda la línea y en especial en la revista *Misterix*. La revista iniciaba su segunda época. Era una revista de cadencia semanal, pequeña, tanto de tamaño como de tirada, y los autores cobraban muy poco por su trabajo.

Era 1962.

La revista convocó a Oesterheld y Breccia; ellos se reunieron para ver qué historia iban a desarrollar. Oesterheld nunca había colaborado con los dibujantes en el desarrollo de los personajes, pero con esta obra se produjo una excepción. Los dos autores se vieron, Oesterheld comentó a Breccia que iban a «hacer una historia con un tipo que resucitaba»^[3], y Breccia le pidió al guionista «un personaje que sirviera en distintas épocas», porque «si la temática varía me da la oportunidad de renovar los paisajes y el vestuario y de sentirme atraído»^[4]. Oesterheld había publicado dentro de la revista *El Eternauta*, de Editorial Emilio Ramírez, dos episodios novelados en los que el personaje contaba hechos históricos vividos en sus viajes espaciotemporales^[5]. Este era el planteamiento que le había pedido el dibujante. Decidió unir las dos ideas: presentó una primera versión que no convenció del todo a Breccia y, tras varios intentos, trabajando durante unos tres meses, se estableció la propuesta definitiva.

Más tarde, Oesterheld reconoció que cuando empezó la publicación serializada de la historia no tenía todavía muy claro qué o quién era Mort Cinder. Como ya hemos comentado, los múltiples encargos y su estado anímico alicaído hacían inviable que pudiera pensar la historia con un poco de adelanto: «Y empecé a construir los primeros episodios a fuerza de oficio, hilvanando una historia que fue creciendo en el momento de su construcción, al hacerla. Yo no tenía tiempo, por todos los trabajos que hacía, para detenerme una tarde a pensarla un poco. Las deficiencias, las indefiniciones de Mort Cinder, son las que luego fueron festejadas como un acierto. Pero yo mentiría si aceptara que lo son. En realidad ese acierto, si lo es, es hijo de las circunstancias»^[6].



Víñeta de "Los ojos de plomo".

Breccia empezó a preocuparse del diseño de los personajes. Para el anticuario Ezra Winston se utilizó como modelo, envejeciendo su propio rostro, «porque como tengo una cara bastante fea, pero muy expresiva, se adapta muy bien al personaje»^[7]. El rostro del personaje principal no aparecía; Mort Cinder, el hombre muerto que resucitaba, no tenía rostro. Breccia le pidió al guionista que le diera tiempo, ya que no conseguía encontrar el rostro del personaje: «Le pedí a Héctor que no lo hiciera aparecer hasta nueve semanas después. La historieta comenzó sin Mort Cinder; solo estaba el viejo Ezra Winston. Sabía que en cuanto empezara a trabajar, me metiera en clima y me fuera posesionando de la trama, el personaje iba a surgir espontáneamente»^[8].

Oesterheld y Breccia se enfrentaron a multitud de problemas a la hora de comenzar a publicar *Mort Cinder*: a la indefinición de la historia que tenía Oesterheld se le unieron los problemas de caracterización que para Breccia presentaba el protagonista, un personaje huidizo cuyo rostro le era esquivo. Ni uno ni otro se planteaban la obra de una manera pretenciosa. Los dos autores siempre se habían considerado unos trabajadores de base: Oesterheld, como un «obrero intelectual»; Breccia, como un «laburante».

La primera historia que realizaron los autores, "Ezra Winston, el anticuario", no llegó a publicarse al principio, sino cuando finalizó la serie. Los autores comenzaron a trabajar "tirando de oficio" en la que sería la primera historia publicada, "Los ojos de plomo". *Mort Cinder* aparecía el 20 de julio de 1962 en las páginas de *Misterix*.

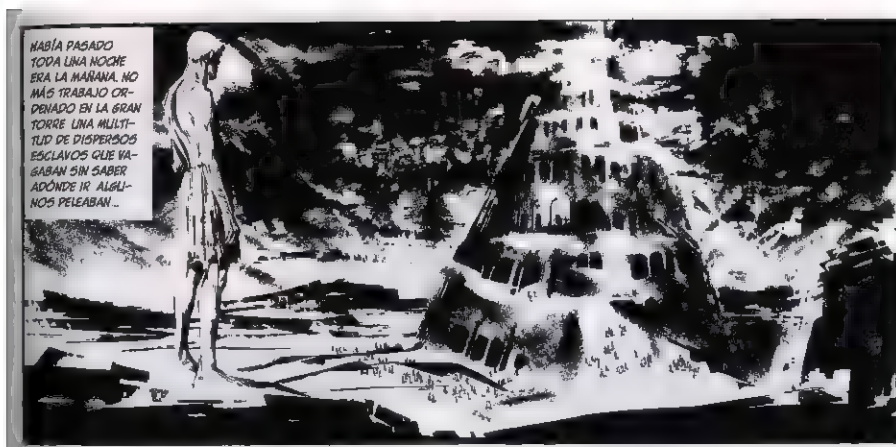


Escena de "Los ojos de plomo".

En el archivo del estudio de Alberto Breccia trabajaba un muchacho, jugador de fútbol, que estudiaba dibujo. Horacio Lalia era una especie de *ayudante*: servía como modelo ocasional, y cuando Breccia dibujaba, le cebaba mate. Su rostro terminó inspirando la cara de Mort Cinder. Se llevaban más de veinte páginas publicadas de la primera historia cuando, entre sombras, entre dudas, una silueta negra recortada contra el paisaje, aparecía al fin, sumido en la penumbra: era el rostro del personaje principal de la serie.

Uno tras otro fueron publicándose los capítulos de *Mort Cinder*. A "Los ojos de plomo" lo siguieron "La madre de Charlie", "La torre de Babel", "En la penitenciaría. Marlin", "En la penitenciaría. El Frate", "La tumba de Lisis", "La nave negrera", "El vitral", "La batalla de las Termópilas", y finalmente, aunque, como ya se ha apuntado, fuese la primera historia realizada, apareció, "Ezra Winston, el anticuario".

La obra se compuso de 206 páginas y se publicó completa en *Misterix* hasta el año 1964, con solo un pequeño percance: Oesterheld interrumpió la serie. «Sufrió un paréntesis de seis meses»^[9], comentaba Breccia en una entrevista^[10].



Viñeta de "La torre de Babel".

Breccia tuvo a su esposa gravemente enferma durante todo el proceso de creación. Su muerte y el bajo precio que cobraban por página fueron las razones de que abandonara, no solo *Mort Cinder*, sino el medio de la historieta: «Mi esposa enfermó muy gravemente, se le hizo un trasplante de riñón y al final murió. Eso me hundió en todos los sentidos, moral y económicamente. Entonces dejé la historieta, cuando ya había dibujado doscientas seis páginas de *Mort Cinder*. Porque mientras lo estaba haciendo yo tenía que ir a los institutos de fabricantes de remedios y pedir medicación con certificado de indigencia, porque yo ganaba entonces cuatro mil quinientos pesos a la semana y mi mujer necesitaba cinco mil pesos diarios de remedios. Entonces me dije "se va a la puta madre que la parió la historieta", lo dejé todo...»^[11].

Los autores dejaron el proyecto, nunca habían cobrado mucho por hacerlo: era una obra que, al margen de las circunstancias adversas, realizaban por amor a un medio, por amor a la historieta. Decía Oesterheld: «Tomé el trabajo de *Mort Cinder* por unos pesos, que eran pocos, escasos. Y aunque me hubieran dado la mitad lo habría hecho igual»^[12].

El reconocimiento a su obra llegó unos años después, y fue entonces cuando se comenzó a ver, no ya las excelencias de la historieta, sino la cima que habían coronado ambos autores.

Misterix acabó derrumbándose en 1967 debido a los problemas financieros y a la falta de una infraestructura editorial.

Tras un paréntesis de unos años sin hacer historieta, Alberto Breccia, que se había estado dedicando a la docencia, volvió acompañado por Oesterheld en 1968 con una historieta corta de tan solo tres páginas, "Richard Long", de arriesgada factura gráfica y guión poético. Después siguieron obras de una gran envergadura que los situaron entre los mejores de la historia del medio.

Aunque siempre les faltó algo. Algo que siempre les rondaba por la cabeza. Continuar *Mort Cinder* fue una idea que nunca abandonaron. En el año 1973, Alberto Breccia declaraba, en relación con un posible intento de continuación: «A lo mejor lo sigo; voy a intentarlo, aunque no sé si podré hacerlo con esa sinceridad... o ya es una etapa quemada de mi vida...»^[13]. Un año más tarde, en 1974, los dos autores se volvieron a reunir con la intención de continuar la historia, pero esta vez ambientándola en un lugar y época distintos de los que habían tratado, como siempre había sido premisa de la historieta: «Con decirles que Breccia y yo teníamos ganas de seguir con *Mort Cinder*, pero en el Oeste. Con todos los ingredientes clásicos —la diligencia, el duelo final, todo—, pero con algunas variantes», comentaba Oesterheld^[14]. Fruto de estas charlas, unas cuantas frases "dactilografiadas" quedaron escritas en un papel rugoso. Jamás pudieron continuar la historia.



Reminiscencias de "El grito" de Edward Much en estas ilustraciones de *Mort Cinder*.

Como es sabido, Héctor Germán Oesterheld fue uno de los miles de "desaparecidos" de la dictadura argentina. Alberto Breccia guardaba el papel en su casa; unos años más tarde lo entregó a Carlos Trillo y Guillermo Saccomano para que lo publicaran, a modo de homenaje, en el catálogo de una exposición que se le rendía «al más grande escritor de aventuras de la Argentina».

Fue un bello epílogo para una gran obra.

El papel decía así:

«Llegó a mí franqueando una puerta.

No una puerta como todas, de esas que te traen el sol de la calle o te juntan con la gente o te cierran con llave el mundo.

La puerta que abrió Mort Cinder para llegar hasta mí fue una tumba. Sí, Mort Cinder vino de "allá", del otro lado de la muerte y el tiempo. Y desde entonces está conmigo. Me ayuda a atender el negocio. Pero hace más, mucho más, que ordenar o restaurar las cosas viejas, las antigüedades que vendemos. Las cosas viejas quedan impregnadas de la vida que las envolvió. Pero pocos pueden captar las angustias, las emociones que quedaron atrapadas, fósiles, invisibles, dentro de las cosas viejas. Soy de esos pocos, por eso mi vocación de anticuario. Y mi fascinación por los templos, del credo que sean.

Tanto ruego, tanta esperanza, tanto dolor duermen en los muros de un templo. Mi fascinación también por las armas, cargadas para siempre con la muerte que alguna vez dieron. Muerte quizás criminal, quizás liberadora.

Mort Cinder capta más, mucho más que yo o cualquier otro toda esa vida cristalizada para siempre.

Mort Cinder es quizá esa vida que quedó incrustada en la materia inerte (nunca diré muerta) de las cosas.

Y digo quizá porque ni yo, que viví tanto con él, sabría decir quién es Mort Cinder.

EZRA»

Al final, parecía que Oesterheld seguía dudando de quién o qué era su personaje.

MORT CINDER EN ESPAÑA

Algunos ejemplares de la revista *Misterix* llegaron importados a España, así como un libro que recopilaba parte de la obra^[15]. En 1969 llegaron también importados ejemplares de la revista argentina *Literatura dibujada*, que en su número 3, de enero de ese año, publicaba "La batalla de las Termópilas"^[16].



Escena de "La batalla de las Termópilas".

No fue hasta noviembre de 1973 cuando comenzó a serializarse *Mort Cinder* en las páginas de la revista *Zeppelin*, de Buru Lan Ediciones, en los números 3 a 12, finalizando su publicación en agosto de 1974. No se publicó íntegramente, faltando los episodios "La nave negrera", "La tumba de Lisis" y "El vitral". Algunos episodios sufrieron cambios de título, caso de "Ezra Winston, el anticuario", que se llamó "El escarabajo sagrado", o "La torre de Babel", titulada como "Babel". El episodio de "Los ojos de plomo" se dejó sin titular. Además, la edición traicionó la original argentina, mutilando encuadres y realizando remontajes. Con esta edición, *Mort Cinder* se dio a conocer al gran público en nuestro país.

Tuvieron que pasar unos años hasta la primera aparición de *Mort Cinder* como una monografía en formato álbum. Era febrero de 1980, y fue llevada a término por la editorial Lumen. Ocurrió como la anterior, se mutilaron encuadres y se remontaron las páginas. La obra se publicó íntegra con todos sus capítulos. La titulación fue correcta.

Al año siguiente, en 1981, en el número 2 de la publicación mensual *Vilán*, editada por Ediciones Vilán, se publicó el episodio "Ezra Winston, el anticuario". Dos años más tarde, dentro del fascículo 23 del segundo volumen de *Historia de los cómics*, de Josep Toutain Editor, se publicaba, a modo de muestra, el episodio "En la penitenciaría. Marlin". En 1984 y dentro de la revista *Rambla*, de García y Beá Editores, se publicó una edición desordenada de la obra.

La segunda y última monografía de la obra la realizó la Editorial Planeta-DeAgostini dentro de su prestigiosa colección *Trazado* en mayo de 2002. Se trató de una edición que se denominó "restaurada". Siendo la más fiel hasta la fecha a la edición original aparecida en la revista *Misterix*. Dicha revista cambió su formato originalmente dando lugar a que esta edición tenga bloques de la obra en vertical y en apaisado, consiguiendo que por fin nos olvidemos de los remontajes y mutilaciones de antaño. Tanto se llegó al respeto hacia la misma que se recuperaron las cartelas originales de la edición seriada. Cada semana aparecían en la revista *Misterix*, a modo de apertura, como una primera viñeta con el título de la serie y el nombre de los autores. En las cartelas de esta edición se sustituyeron los nombres de los autores por el número y fecha de publicación original del capítulo. Anteriormente, tanto en Europa como en Argentina, *Mort Cinder* se publicó siendo una impresión en blanco y negro con tramas de gris. La presente edición considera que dichos grises se deben interpretar como negros: «Aunque el resto de ediciones que conocemos (a excepción de la primera y de una reedición parcial llevada a cabo en Argentina en los años setenta) han partido de la hipótesis contraria (y de ahí la aparición de grises tramados en todas las ediciones europeas), en esta edición partimos de la hipótesis de que Breccia no buscaba que se reprodujeran esos "grises", sino que trabajaba deprisa y sabiendo que no tenía que rellenar perfectamente, porque posteriormente, el proceso industrial haría el resto (como, de hecho, hacía). Otras razones para pensar que esto es así las aporta el hecho de que dichos grises son completamente incoherentes (no aparecen en todas las páginas, y donde aparecen, lo hacen de forma errática y, en muchos casos, desafiando las leyes de la iluminación coherente)»^[17].



Los trazos atrevidos e impactantes de Alberto Breccia dieron vida a una de las mejores creaciones de Oesterheld.

Esta del año 2002 es, con toda probabilidad, una de las mejores ediciones. Aunque en su contra juega el hecho de que la impresión ha sido un tanto quemada, dando lugar a la pérdida de una parte de la tinta original debido a un papel satinado en exceso, que hace que el golpe de impresión pierda un cierto porcentaje de saturación. Este hecho, imperceptible a primera vista, se puede constatar comparándola con la edición argentina de Ediciones Colihue del año 1997. Pese a todo, reitero que esta es la mejor edición de la obra llevada a cabo en nuestro país, teniendo en cuenta que el acceso a las páginas originales tiene mucha dificultad debido a que están dispersas por todo el mundo en colecciones privadas.

A MODO DE FINAL

La muerte marcada en la pulsión de una mano, la vida condensada de Noah Stellus, los jeroglíficos de Orman, el brillo de las navajas sevillanas, el rostro ajado de Charlie McLarnin, la angustia vital de Marlin, el brazo desnudo de Wangó, el irreal túnel vitrificado, la mirada sabia y resuelta de El Frate, momentos que marcan a fuego la retina del lector.

Esta obra es un cúmulo de elementos, un mecanismo cerrado y abierto a la vez, una huida hacia delante de dos autores "torturados" que mostraban sus fantasmas en la sinceridad de su trabajo. Con esta obra tocaron fondo, un fondo difícil de alcanzar.

No la dejen pasar.

Una curiosidad, cuando terminen de leerla: vuelvan a hacerlo en voz alta. Es algo extraño.

BIBLIOGRAFÍA CRONOLÓGICA ESPAÑOLA

Zeppelin 3 a 12. Buru Lan Ediciones, San Sebastián, noviembre 1973-agosto 1974.

Héctor Germán Oesterheld, Alberto Breccia, *Mort Cinder*. Editorial Lumen, col. Imagen núm. 8, Barcelona, febrero 1980. *Vilán* 2. Ediciones Vilán, Madrid, 1981.

Historia de los cómics, vol. II, fascículo 23. Josep Toutain Editor, Barcelona, 1983. *Rambla*, García y Beá Editores, 1984.

Héctor Germán Oesterheld, Alberto Breccia, *Mort Cinder (Edición Restaurada)*. Editorial Planeta-DeAgostini, col. Trazado 8, Barcelona, mayo 2002.

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA (SELECCIÓN)

Bang! 10. Martín Editor, Barcelona, 1973.

Carlos Trillo, Guillermo Saccomano, *Historia de la historieta argentina*. Ediciones Record, 1980.

Germán Cáceres, *Oesterheld*. Ediciones del Dock, col. Narradores Argentinos, Buenos Aires, 1992.

Jesús Cuadrado, *Blokes 01: Breccia para siempre*. Colectivo de Comunicación Nutria, Madrid, 1994.

Juan Sasturain, *El domicilio de la aventura*. Ediciones Colihue, col. Signos y Cultura, Serie Mayor núm. 1, Buenos Aires, 1995.

Jesús Cuadrado, *Atlas español de la cultura popular. De la historieta y su uso 1873-2000*. Ediciones Sinsentido, Fundación Germán Sánchez Ruipérez, Madrid, 2000

Judith Gociol, Diego Rosemberg, *La historieta argentina. Una Historia*. Ediciones de la Flor, Buenos Aires, 2000.

MONOGRAFÍAS CONSULTADAS

Héctor Germán Oesterheld, Alberto Breccia, *Mort Cinder*. Editorial Lumen, col. Imagen núm. 8, Barcelona, febrero 1980.

Héctor Germán Oesterheld, Alberto Breccia, *Mort Cinder*. Ediciones Colihue, col. Narrativa Dibujada, Serie del Aventurador, Buenos Aires, diciembre 1997.

Héctor Germán Oesterheld, Alberto Breccia, *Mort Cinder (Edición Restaurada)*. Editorial Planeta-DeAgostini, col. Trazado 8, Barcelona, mayo 2002.

Agradecimientos

Quisiera agradecer a Jesús Cuadrado su ayuda inestimable en la aportación documental, a Francisco Marchante por descubrirme y proporcionarme una de las fuentes, a Rafael Marín por su confianza en tan arriesgada apuesta, a *Tebeosfera* por su interés constante en la recuperación y mejora de textos creando una importante fuente documental de inestimable valor. Sin ellos este artículo jamás habría sido posible.

NOTAS

[1] Juan Sasturain, *El domicilio de la aventura*, pág. 126. Ediciones Colihue, colección Signos y Cultura, Serie Mayor núm. 1, Buenos Aires, 1995.

[2] «Y en *Mort Cinder* había estudios muy profundos de iluminación. Antes de llegar a graficar —es decir, con lámparas, con velas—, yo estudiaba con mucho cuidado la iluminación, buscando efectos que me importaban y utilizando, en aquel entonces, más que nada las hojas de afeitar para trabajar en lugar de la pluma o el pincel [...]. He usado hasta manubrios de bicicleta para dibujar, por ejemplo, aunque puede parecer exótico, pero los he usado, y los he usado en *Mort Cinder*. “Breccia”, en la teleserie documental *Maestros del Cómic*. Guión y entrevista: Antonio Altarriba. Euskal Pictures International, Vitoria, 1991. Fuente recogida de la transcripción realizada por Jesús Cuadrado en *Blokes 01: Breccia para siempre*. Colectivo de Comunicación Nutria, 1994.

[3] Carlos Trillo, Guillermo Saccomano, *Historia de la historieta argentina*, pág. 112. Ediciones Record, Buenos Aires, 1980.

[4] Germán Cáceres, *Oesterheld*, págs. 32-33. Ediciones del Dock, col. Narradores Argentinos, Buenos Aires, 1992.

[5] Judith Gociol, Diego Rosemberg, *La Historieta Argentina. Una Historia*, pág. 462, nota 14. Ediciones de la Flor, Buenos Aires, 2000.

[6] Carlos Trillo, Guillermo Saccomano, *op. cit.*

[7] Jesús Cuadrado, *Blokes 01: Breccia para siempre*, pág. 101. Colectivo de Comunicación Nutria, Madrid, 1994.

[8] Germán Cáceres, *op. cit.*

[9] Germán Cáceres, *op. cit.*, pág. 34.

[10] Un año antes, en otra entrevista, Breccia aportaba una variación de este dato, como refleja el prólogo “Morir cansa”, de Pablo de Santis, en la edición monográfica de la obra realizada por Ediciones Colihue en 1997: «Oesterheld es el mejor guionista, aquí y en todas partes —dijo Breccia en 1991—. Daban ganas de dibujar sus guiones porque eran imaginativos, porque sabía contar. Pero hacía muchas cosas al mismo tiempo, y por eso era difícil trabajar con él. “La batalla de las Termópilas”, por ejemplo, estuvo un año parada».

[11] *Bang!*, núm. 10, Antonio Martín, Carlos Giménez, Luis García, Adolfo Usero, págs. 4-7.

[12] Carlos Trillo, Guillermo Saccomano, *op. cit.*

[13] *Bang!*, núm. 10, *op. cit.*

[14] *Historia de la historieta argentina*, *op. cit.*, pág. 113.

[15] El libro fue editado poco más tarde de la aparición de *Mort Cinder* en la revista *Misterix* a cargo de un editor ocasional, Martínez Peyrou, en Buenos Aires. Se publicaron 64 páginas. Era un libro de tapas blandas y formato especial, 28 x 38 cm. Según Ludolfo Paramio, en un artículo aparecido en el número 10 de la revista teórica *Bang!*, del año 1973, titulado "Aproximación a la obra de Oesterheld/Breccia", en el libro aparecían los episodios "La madre de Charlie", "La torre de Babel", "En la penitenciaría. Marlin" y "En la penitenciaría. El Frate".

[16] Como explicaba Antonio Martín en un artículo aparecido en la revista *Rambla* en su extra primer aniversario, del año 1984, titulado "Maestros universales del cómic. A. Breccia - H. Oesterheld": «Algunos pocos ejemplares de *Misterix* cruzan el océano y llegan a España, sirviendo en más de un estudio de profesionales como base para el homenaje, la inspiración y el plagio. No será hasta 1969 cuando los lectores españoles conozcan *Mort Cinder*, gracias a la publicación del episodio "Las Termópilas" en el número 3 de la revista argentina *LD*, de la que se importan mil o dos mil ejemplares».

[17] De la *Nota sobre la edición* del editor Jaime Rodríguez de la edición de Editorial Planeta-DeAgostini de 2002.

CHE: LA REVOLUCIÓN PERDIDA

Abraham García

1. INTRODUCCIÓN

Eran los tiempos del Pensamiento Diverso. La época de las izquierdas posibles. Los años del crecimiento y la música *pop*. Europa Occidental se afanaba en disfrutar de la paz sin comprender el precio que estaba pagando por ella. Aparentemente todo el mundo conocido, el mundo que se quería conocer, vivía feliz y dichoso, ajeno al otro mundo, al reino de la dictadura comunista y al peor de todos, al espantoso infierno de la pobreza. París era, como siempre, una ciudad de luces frías pero hermosas. En el mes de mayo las llamas de la protesta caldearían la ciudad. Pero quien celebraba la arribada de aquel glorioso 1968 lo hacía con la mirada puesta en la abundancia y en la prosperidad, aparentemente inagotables. Pocos dudaban de las virtudes de la democracia y su padre real, el capitalismo. ¿Cómo hacerlo? El mundo occidental crecía. James Bond desfacía entuertos. La televisión comenzaba a tomar color y nos llevaba a mundos futuros aún más prósperos y maravillosos. Los estéreos sustitúan a los simiescos monoaurales. Los Beatles aún no habían aprendido a odiarse. La socialdemocracia no estaba agotada todavía. «Desempleo» era una palabra en desuso desde hacía cuatro décadas. El precario equilibrio entre los dos gigantes antagónicos se mantenía pese a las guerras periféricas que, al fin y al cabo, transcurrían en lugares tan remotos como Vietnam o el Congo y acuciaban a mujeres y hombres de piel oscura y futuro tenebrísimo.

¿Quiénes se preocupaban de esa otra realidad que tenía lugar allende las murallas construidas de supermercados y consumismo, de *boîtes* y seiscientos, de playas, de Bonanzas y Conquistas del Espacio? ¿Quién se atrevía a mantener la vista fija en las imágenes —a veces en gozoso color— de la guerra en Indochina, de las matanzas en África, del totalitarismo iberoamericano, de la horrible e inacabable dictadura franquista? El horizonte europeo occidental aparecía, si no límpido, al menos a resguardo de las lacras de la miseria, del estalinismo soviético, del cambio climático —ya en marcha—, de los desastres nucleares y de una tortura a la gran madre Gea que sólo un puñado entendía, mientras la mayoría llevaba su cochecito a esos monstruos que son Benidorm, Torremolinos, Saló, Marbella.

Era 1968. Jimi Hendrix había cambiado para siempre la música *rock*. La psicodelia y el hippismo se manifestaban por doquier, el amor libre era practicado por unos pocos jóvenes anglosajones. El feminismo cobraba fuerza, la literatura sudamericana era encumbrada al Olimpo, los ecologistas aún no eran muy conocidos ni por ellos mismos. Los tebeos Marvel habían desbancado a los melosos héroes amigos de Superman. La editorial Bruguera era ya reina en España.

*Los originales de esta historietita
rompedora y experimental
tuvieron que ser enterrados
para que no cayeran en manos
de quienes decidieron
enmendar el destino
democrático de un país al que
decían servir: no les bastó
asesinar a su guionista.
La vida del revolucionario
argentino, en manos
de Oesterheld y de los Breccia,
va más allá de las hagiografías
al uso. Por encima de
las ideologías, la poesía
de los textos y el contraste
pictórico entre padre e hijo
elevan Che a la categoría
de obra maestra.*



Ernesto «Che» Guevara en el revolucionario viaje a la muerte en 1967, la imagen de él se convirtió en el símbolo de la resistencia.

En Argentina, los Breccia, padre e hijo, emprendían, prácticamente en la clandestinidad, la transcripción historietística de la vida del recién desaparecido Che Guevara, el Che, el revolucionario abatido por las balas de la CIA en una de aquellas inhóspitas selvas tropicales de la odiosa Bolivia. Ernesto Guevara, destinado a convertirse, por sorpresa y de inmediato, en ídolo de masas, en icono de intelectuales y rebeldes, más tarde en otra imagen-etiqueta-marca comercial, mucho más tarde, cuando ya el vigésimo siglo sucumbía siguiendo los pasos de la ilusión, muerta tal vez para siempre.

Era 1968. La tormenta, sin saberlo nadie, se acercaba. Sólo unos pocos. Sólo los más avisados. Los que pensaban que el mundo occidental estaba llegando a su cenit, que no habría nunca más revolución sin revolución, que la socialdemocracia se dormía en su ensueño, que el comunismo se había convertido en fascismo insoportable, que la naturaleza se moría lentamente. Yves Lacoste escribía sobre el subdesarrollo cuando la mayoría no sabía aún qué podía significar «Tercer Mundo». Los jóvenes comenzaban a intuir que el

presente no era tan edulcorado, que el invento hacía aguas por muchas partes, que los enviaban a las guerras a luchar en junglas rojo sangre y robar las esmeraldas de África, las riquezas de Iberoamérica, que el socialismo no podía ser lo que los rusos habían hecho y que la Paz Verde, esa benigna naturaleza que todos anhelaban, era acuchillada a diario por las compañías azucareras, algodóneras, cafeteras, petroleras, tabaqueras...

Era 1968. En Argentina, Alberto Breccia y su hijo Enrique daban forma a los textos de Héctor Oesterheld, se jugaban la vida al mostrar al mundo la vida de Ernesto «Che» Guevara, el revolucionario perenne, el hombre-mito que había dado su vida cual mesías para la redención del mundo real, el mundo más allá de las ficciones de los autocines y la hamburguesa, de «Ob-la-dí Ob-la-dá» y el massiesesco festival de Eurovisión. Breccia y Oesterheld no sabían que la dictadura estaba cerca de nuevo y que las ideas perniciosas para el sistema pueden acabar en muerte, sobre todo la muerte de quien las atesora.



DEBIDA, ES PRECISO AL TRABAJO
DE LOS QUE SE ENFRENTAN A LA
DEBIDA, ES PRECISO AL TRABAJO
DE LOS QUE SE ENFRENTAN A LA
DEBIDA, ES PRECISO AL TRABAJO
DE LOS QUE SE ENFRENTAN A LA

2. DOS OBRAS EN UNA

Entre las virtudes de la biografía del *Che* de los Breccia y Oesterheld encontramos su carácter dual. Por una parte, dualidad gráfica, ya que los estilos de Alberto Breccia y su hijo Enrique eran, y son, bien diferentes. Máxime teniendo en cuenta que es el primer trabajo de envergadura de Enrique Breccia, mientras que el padre ya había maravillado a todos a finales de la década anterior, cuando en 1958 *Sherlock Time* había comenzado a mostrar las inquietudes del gran Alberto Breccia.

La otra dualidad de esta obra reside en su doble lectura, ya que no se trata tan sólo de una biografía más o menos ajustada

a la realidad, sino también de un auténtico manifiesto, un corpus ideológico que parece compartir el trío realizador, o al menos Héctor Oesterheld, que sería apresado y muerto (no «desaparecido», nunca desaparecido) por la posterior dictadura de los militares de Videla.

Vida de Che Guevara, su título original, se comenzó a editar en Argentina en la editorial Ediko, en lo que iba a ser una colección de biografías de personajes famosos del siglo XX. De hecho, tras la biografía del revolucionario argentino se iba a realizar la de John Fitzgerald Kennedy, seguramente para quitarse de encima el estigma de rojos que la primera les habría de acarrear. Lamentablemente, ninguna otra recreación de ningún otro personaje vería la luz hasta el año siguiente, en que Oesterheld y Alberto Breccia realizan la biografía de Evita Perón.

Enrique Breccia es el encargado de iniciar el álbum del Che. La narración en paralelo comienza con la que habría de ser la última batalla del médico argentino en Bolivia, a mediados de 1968.

Cinco páginas y *flash-back*. Vamos a 1930 de la mano de Alberto Breccia, que nos cuenta los primeros hechos destacables en la vida del revolucionario: los orígenes de su asma perenne, el amor por la madre, el contacto con los exiliados de la Guerra Civil española, el estallido de la Segunda Guerra Mundial, el despertar sexual... nada extraordinario. Nada que hiciese presagiar las batallas por venir, las revoluciones por ganar.

También los textos de Oesterheld son duales. Por una parte, el discurrir lineal de la vida del Che mezclándose con la última aventura fatal; por otra, el mensaje, el ideario, la visión del guerrillero, que parece ser también la del escritor.



3. DE ERNESTO GUEVARA A CHE

La adaptación al cómic de la vida de Ernesto Guevara es bastante fiel a los hechos. Si no se quiere profundizar en el mensaje ideológico de este relato y del personaje mismo, podemos conformarnos con la lectura de una biografía tan apasionante como la de cualquiera, pero más que la de la mayoría. Porque, aparte la época que nos toca vivir a cada cual, hay aventuras y personas que destacan en nuestra existencia tanto como en la de los héroes y mártires. ¿Qué tuvo de particular la vida de Ernestito, o del Ernesto que viajaba por todo el subcontinente Iberoamericano, hasta que Ricardo Rojo se le cruzó en el camino de lucha contra la miseria y la lepra en que había convertido su existencia el joven médico? Nada. Nada que no se pudiera hallar en las afueras de Buenos Aires o en los pobluchos andinos de la Argentina de Perón. En los suburbios de cualquier ciudad.

Ricardo Rojo, abogado, argentino como Guevara, exiliado opositor a Perón, será el hombre clave que deslice al joven recién licenciado en Medicina hacia la acción revolucionaria para atajar la fuente misma del problema. Erradicar la enfermedad, no sus consecuencias. Matar la miseria para matar la lepra.

Ernesto Guevara había nacido en 1928 en el seno de una familia acomodada de Rosario, la segunda ciudad más importante de Argentina. Bien educado, aficionado a la lectura, su infancia está marcada por el trauma de un asma bronquial que se le manifestó por primera vez a los dos años, lo que hará que se instalen en Córdoba, buscando un clima más benigno;

más tarde, por el cáncer de pecho de su madre. Aparte de esto, correrías de chico, besos furtivos, mucho fútbol. Trabaja mientras estudia medicina en Buenos Aires. Las novelas de aventuras dejan paso a Raskolnikov, al geógrafo anarquista Reclus y, sobre todo, a Neruda. Desarrolla la amistad con el también médico Alberto Granados yendo por todo el subcontinente, ayudando a los leproso de Argentina, Chile, Perú, Colombia, Venezuela... En todos los países la misma miseria, el mismo mal, incurable; un mal que no atajan los fármacos. El regreso a Argentina para acabar la carrera será el final de una vida, porque la nueva comenzará después en Bolivia, cuando la situación de este país lo fuerza a tomar partido de la mano de Ricardo Rojo. En la Guatemala de Jacobo Arbenz también hay un gobierno que busca —ilusio— la revolución desde dentro.

Los Estados Unidos fuerzan la caída de Arbenz y Guevara habrá de huir a México, donde conocerá a alguien más trascendental aún que Rojo. Los exiliados cubanos lo rebautizarán definitivamente como Che. Nunca más será Ernesto sino Che Guevara. Fidel y Raúl Castro y Che Guevara: la sagrada trinidad de la revolución cubana.

En 1956 Che y los Castro, los otros románticos y revolucionarios, veteranos de la Guerra Civil española y mujeres agueridas se entrenan y comienzan la lucha revolucionaria en la perla del Caribe, la isla esclavizada por Batista con el apoyo yanqui. De ahí a la gloria. Victorias imposibles, escaramuzas, derrotas pasajeras. Pueblo a pueblo desde la Sierra Madre hasta el asalto final en 1959.

Che Guevara luchó codo con codo con Fidel Castro contra a dictadura de Salazar



Derrotado Batista, comienza la reconstrucción de Cuba y la entrada en la gran partida de los bloques, la sumisión a la Unión Soviética, el comunismo represivo, el estalinismo, en suma. Che Guevara es nombrado ministro, pero la situación lo hastía, le hastía el juego imperialista, del color que sea. La acción directa le parece más atractiva. Cuba sería la base desde la que difundir la revolución popular por todo el mundo oprimido y, sobre todo, por Iberoamérica y África. Che sería el mesías de la revolución. Visionario, mártir, ingenuo, engreído, loco, el nuevo Jesús redentor de un mundo sumido en la avaricia.

La guerra del Congo le será vetada por la URSS, así que irá a Brasil, a Uruguay, a su amada Argentina, hasta decidirse por Bolivia.

La buena preparación, los veteranos de Sierra Maestra, la abundancia de armas no serán suficiente para repetir lo de Cuba. Bolivia será su tumba. Sus verdugos: el capital, la indiferencia de los indígenas y villanos, la selva amazónica, la CIA, omnipresente ya en aquellos años pese a la competencia soviética.



4. LA APORTACIÓN DE ENRIQUE BRECCIA

Cuando el hijo del gran maestro Alberto se puso a dibujar la biografía del Che, ya tenía un poco de experiencia en los cómics, aunque ésta era su primera obra de interés. Enrique Breccia siempre ha confesado ser más pintor que dibujante de historietas. Al menos, la pintura lo atrae más y no hay duda de que el primer expresionismo debe de ser uno de sus grandes amores. Breccia hijo se encarga de la batalla final del Che en la jungla boliviana y de los últimos días de penuria del guerrillero argentino. Es la parte que abre y cierra el relato, intercalándose en la narración lineal que dibuja Alberto a partir de los dos años de edad del Che.

Con Héctor coincidíamos en que a ninguno de los dos nos parecía demasiado atractiva, ideológicamente hablando, desde el punto de vista político, a mí menos que a él todavía, la figura del Che. Para mí fue la primera historietita que hice y fue hecha con toda la polenta,¹ porque venía de la plástica y ahí hay algunos elementos plásticos. A mí me costaba más, porque eso está hecho en cartulina enyesada, que en ese momento se importaba de Inglaterra. La hoja de cartulina valía más que lo que me pagaban por hacerla. Creo que es el mejor trabajo que hice en historietita.

¹ La polenta es una curiosa comida de origen italiano que consiste en formar una especie de montaña de harina semipastificada sobre la mesa, a la que se añaden toda serie de ingredientes.



Enrique Breccia aceptó su parte del trabajo como medio para la experimentación. Su dibujo es inquietante y agresivo, expresionista en el sentido más clásico del término, con esa profusión de dientes y ojos pavorosos, de negros decrepitos y blancos que son negativos de otros negros. Manchas aparentemente sucias, viñetas grandes llenas de rayas que se cruzan o se marcan como dentaduras terribles en la noche de la jungla, en el espesor amazónico. Los rostros, menos los del Che, son máscaras anónimas que infunden miedo. Los escenarios son los de un infierno de sombras.

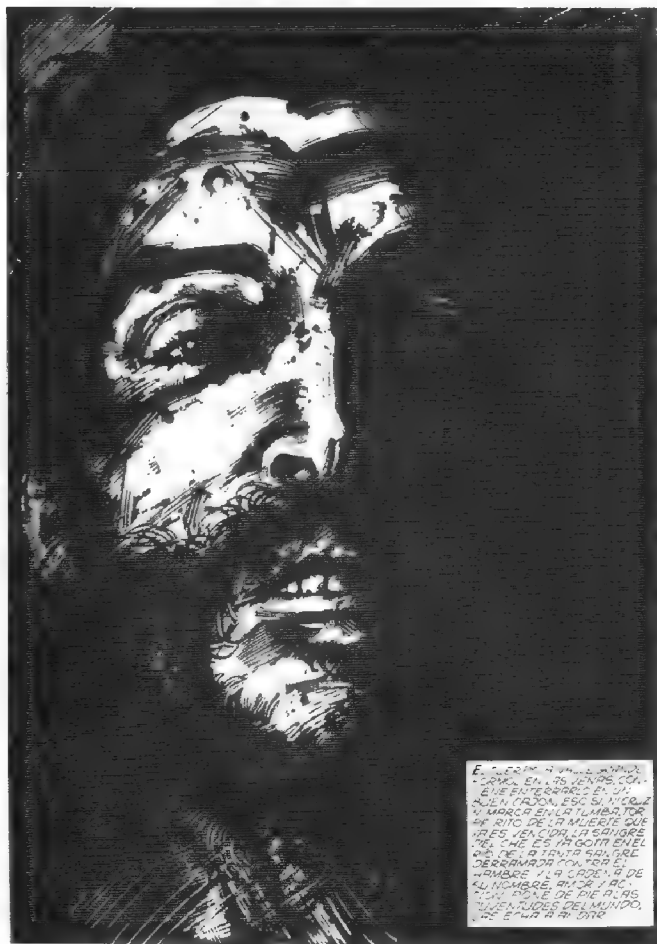
Aunque *Mort Cinder* nos viene a la memoria, el trabajo de Enrique no parece deudor del de su padre y yo lo conecto más con los Nolde, Kirchner, Kokoschka, Beckman y el Grosz del período de entreguerras mundiales. Pintores todos ellos que acentuaban el sentimiento y la desesperación. Sentimientos de impotencia, de odio: desesperación ante el campesino siempre sin concienciarse, siempre ladino y traidor.

Sólo hacia el final de la narración se deforman por completo los cuerpos y las caras, el expresionismo es llevado a su cenit en la escena de la muerte de Guevara, con esas máscaras de risa lasciva de los soldados bolivianos y el rostro degenerado del agente de la CIA, salpicado de sangre y de odio.

Las risas cadavéricas de los antirrevolucionarios son dentaduras de muertos, cuerpos vendidos al enemigo por unos dólares y un poco de poder para expoliar, torturar, violar.

Las ramas de los árboles, en negativo, como en "Los ojos de plomo", son las garras de algún monstruo dispuesto a devorar la esperanza en un mundo mejor.

Pinceladas blancas de yeso como lluvia de tragedia que se cierce sobre el idealista, el hombre comprometido, enmarañado por el «gran ajedrez» y la verdad última del Capital. «El dividendo», dice Oesterheld.



Apenas en un par de ocasiones Enrique cae en la tentación de incorporar alguna trama, alguna fotocopia, salpicados de tinta. Recursos tal vez superfluos, como chocantes son los primeros planos del Che extraídos directamente de fotografías famosas, mucho menos expresionistas que el resto, puede que incluso molestas en el conjunto de la obra.

Pocos años después ese mismo estilo gráfico expresionista pasará de hijo a padre, curiosamente, como en un efecto de retroalimentación. De padre a hijo, Enrique en el *Che*, Alberto en sus historias macabras de los años setenta.



El bautismo de Che durante la lucha guerrillera contra el gobierno corrupto de Batista en Cuba

5. LA MANO MAESTRA DE ALBERTO BRECCIA

Mort Cinder, y en concreto “Los ojos de plomo”, son claramente la primera concreción de las inquietudes de Alberto Breccia para con la historieta. A partir de aquel lejano 1962, el dibujo del maestro argentino no hizo más que buscar nuevos caminos, inventar y reinventar un lenguaje que había madurado décadas atrás. Ya antes, desde 1957, las historias de *Sherlock Time* habían iniciado la transición al estilo que maduraría en *Mort Cinder* y que no dejaría de evolucionar.

En 1945 Breccia había conseguido un estilo propio inspirado en el realismo y el naturalismo, el estilo más tradicional en los cómics producidos hasta entonces. Grafismo habitual en las historietas de aventura y juveniles, que todavía hoy suman el porcentaje más elevado de toda la producción que se ha hecho desde finales del siglo XIX, sobre todo para los dibujantes —la mayoría, sin duda— que se inspiraban en el trabajo de esa tríada divina formada por Foster, Raymond y Caniff.

Hago este repaso porque en la biografía de Che Guevara nos encontramos una especie de compendio de los diversos estilos o tendencias que habían aflorado en la obra de Alberto Breccia hasta ese momento, dominando el naturalismo sobre el resto.

Al ser una biografía, la necesidad de usar fotografías para recrear lugares y personajes impele a la obra un carácter de credibilidad visual que no está reñido con ciertas experimentaciones y recursos que ya habían desfilado por las obras del maestro desde *Sherlock Time*. Así, el estilo de la narración sigue más o menos los cánones establecidos por el autor desde Vito

Nervio, aunque, desde luego, el trazo sea mucho más seguro y suelto, propio de quien ya ha llegado a la madurez artística.

Cada página de *Che* se estructura en tres, cuatro o un máximo de cinco viñetas, en las que el trazado naturalista es el dominante. Sin embargo, prácticamente cada cuadro incorpora unos fondos en los que el autor se deja llevar por su afán experimental, valiéndose de recursos que apenas se utilizan en los rostros y figuras de los actuales: una trama aquí, un manchurrón allá, la foto de Perón, un salpicado, sombras inquietantes a base de pinceladas sueltas más o menos gruesas o de improntas de telas empapadas. Se produce así un abismo entre planos: por una parte, el dibujo más o menos limpio de las figuras; por otra, los fondos tenebrosos. Atmosferas que están dotadas de un halo negativista, dado el carácter trágico de la historia y del propio autor. Desde la primera viñeta, con Ernestito desamparado en la playa, hasta la última de la finca en Nancahuaga, pasando por el golpe contra Arbenz en Guatemala o los combates en Sierra Maestra, todo está lleno de ambientes oscuros y opresivos. Especial uso de la tinta reciben las acciones bélicas y sus consecuencias, en las que la mancha se convierte en caos y auténticos regueros de sangre negra. Pura expresividad atropando imágenes contundentes, nítidas.

Los rostros, cuando son de personajes conocidos, se inspiran demasiado en fotografías y no suelen tener un carácter auténticamente brecciano, por más que la fuente esté cuidadosamente seleccionada, especialmente la del protagonista de la historia una vez convertido en Che, que aparece casi siempre serio y taciturno. Breccia recurre a la foto para mostrar las personalidades de Guevara, Fidel Castro, Nasser o Mao. Los retratos son

impecables, pero contrastan bastante con el resto del dibujo y con las páginas realizadas por Enrique Breccia.

Un dibujante de su categoría no debió de tener ninguna dificultad para transcribir al pincel las fotografías de estos personajes cruciales en la historia reciente. Curiosamente, no hay fotos de personajes menos queridos, odiosos: no están Batista, ni Kruschev, ni Johnson. Perón era una fotocopia de mala calidad.

El enfoque es diverso, con predominio del plano medio y americano, ligeras panorámicas y algunos primeros planos. Hay un magnífico contrapicado en la figura del guerrillero acribillado y un uso de la luz a veces en negativo, hallazgo que había desarrollado a placer en *Mort Cinder*.

Recursos, pues, de todo tipo, subyugados al naturalismo, que dan a la obra un acabado mucho menos frío de lo que suele ser habitual en las biografías y en las recreaciones históricas. Para Alberto Breccia, la plasmación ideológica del personaje parece tener mayor interés que el recuento de su vida. Por ello se recrea en las escenas que reflejan la pobreza, los niños leprosos y harapientos, los indígenas americanos y africanos.

Las imágenes, lastradas por la constante referencia a hechos verídicos contados linealmente, tienen la suficiente carga artística como para considerar esta obra algo más que un mero trabajo de encargo, superior a la mayoría de lo que nos podríamos



encontrar en obras análogas, como los relatos de Toppi o la también magnífica *Tormenta sobre China*, del casi olvidado Paul Gillon.

Una obra memorable, en definitiva. No excesivamente representativa del mayor de los Breccia y subordinada a su valor como ideario y al fenomenal texto de Oesterheld, pero indispensable para conocer al mejor dibujante iberoamericano de todos los tiempos.





Pese a tratarse de una biografía contada linealmente, en la que cabría esperar pocas virtudes, nos encontramos sin duda ante uno de los mejores textos jamás escritos por el gran guionista. Oesterheld, más allá de dar cuenta de una vida, recoge como suya la ideología del Che y la transforma en una poderosa denuncia de la opresión del hombre por el hombre, amén de incluir también un mensaje de esperanza.

Al revés que en tantos otros relatos biográficos, la narración es ágil, en ocasiones casi frenética, moviéndose como en un azogue por los años del revolucionario argentino, de los que sólo se extrae lo más importante, lo verdaderamente trascendental para el personaje y para la tesis de la obra. La manera en Oesterheld lo hace es mediante la supresión del verbo, la concatenación de frases por medio de comas:

Peor que Hitler y que Mussolini, olor a bosta de caballo en el teatro Colón. Ella es una pérdida, lombrices de tierra, ¿sabes el último de Farrell? Hay que sacarle la muela por el traste, Perón no le deja abrir la boca.

Frases que no obvian un lenguaje cuidado, la imagen ni la metáfora.

Hay frases recurrentes, con una cadencia rítmica obsesiva, redactadas con la intención de matizar hasta la saciedad la causa última de la revolución, no ya de un hombre, sino de todos los hombres y mujeres:

*En todas partes los mismos chicos, los mismos ojos cavados
en tanto ensueño inútil, brazos palitos, vientres redondos
del raquitismo.*

El mercado contenido ideológico se acentúa en cada página. Oesterheld toma partido desde el principio. Las palabras no las dice el Che, no saltan desde la realidad dibujada, son dichas por el mismo guionista:

Amigo es el que se duele igual.

Como sentencias obsesivas, como mensajes a nuestra conciencia:

Las raíces del mal americano, los intereses creados, lo que importa es el dividendo, la gente lo de menos, indios brutos, pobres porque quieren.

El brazo palito.

El dividendo.

El gran juego de ajedrez.

Obsesiones que recorren la obra como el negro de la tinta a cada viñeta, como la agonía del Tercer Mundo, ese mundo miserable que se expande como un globo de gas.

Era 1968, la descolonización todavía no había acabado y el neocolonialismo era un hecho que únicamente un grupo de privilegiados, como los Breccia y Oesterheld, alcanzaban a comprender. Las relaciones causa-efecto estaban claras para Oesterheld. Efecto: la pobreza; causa: la riqueza de unos pocos.

Héctor Oesterheld, auténtico literato (¿no lo son todos los guionistas de cómics, se quiera o no?), es un escritor de su tiempo, un escritor iberoamericano de aquellos días, un émulo, tal vez menor, de los García Márquez, Cortázar, Asturias, Paz o Borges. Tal vez así hay que entender esas



Cubierta de los libros más vendidos de la década de los años sesenta

ambientaciones un poco irreales, como si la vida del Che fuese un gran sueño, un capricho onírico de un dios oculto que lo escogió como redentor. Ese ambiente fantástico que tan bien reflejan los Breccia es parte de una literatura irrepetible que, por lo general, fue también ideológicamente comprometida, de izquierdas en su gran parte, salvo unas pocas excepciones.

Oesterheld se aparta todo lo que puede del Che deificado. Le interesa más el hombre que el mito. No puede evitar, sin embargo, mostrarlo como lo que tal vez el propio Guevara quiso ser: un mesías, un redentor de la opresión, una mente preclara que se convirtiera en ejemplo a seguir. Si Marx, Lenin, Mao y Castro eran más idea que carne, Che Guevara era praxis. La permanente revolución trotskista, la lucha incesante.

Puede que Oesterheld coincidiese con esta interpretación. Yo no lo hago, no creo en los mesías, aunque sí en los símbolos. Pero la simpatía hacia el torturado y crucificado Che no es negada por Héctor Oesterheld. Tal vez si el escritor hubiese sabido que también él acabaría torturado y crucificado (nunca desaparecido. Desaparecido no, que sus obras son más él que él mismo), si Oesterheld hubiese previsto el eterno retorno del fascismo, la horrenda senda que iba a abrir Pinochet en Chile y sus seguidores en la Argentina, si hubiese sabido que también él acabaría siendo un icono, un símbolo, quizás se hubiese negado a firmar ésta y otras obras comprometidas. Tal vez, pero lo dudo. Quizás como el Che, Héctor Oesterheld quiso mostrar al mundo el camino a seguir.

7. LA EDICIÓN ESPAÑOLA

Los originales de esta obra fueron secuestrados y destruidos en la época de la dictadura argentina de los generales, pero aun así se pudo rescatar a partir de una edición anterior. Ilkusager, la editorial española, nos la presentó en 1987 en un formato de auténtico lujo. Tamaño superior al álbum convencional, papel de gran grosor, tapa durísima. Para postre, una introducción de Ernesto Sábato, otro maestro más de la pluma, otro pesimista brecciano que nos presenta la obra imbuido de un sorprendente optimismo. Porque el autor de *El túnel* nos reivindica en su prefacio la validez de la lucha de Che Guevara y de todos los hombres contra la pobreza y la opresión. Otro clarividente más. Otro hombre que ha descubierto la razón última de eso que llamamos «orden», la terrible verdad que esconde la palabra «democracia», el vocablo «prosperidad». En esta ocasión, sin embargo, Sábato se abre al mundo y a los seres humanos, como si vislumbrase una mínima luz de esperanza al final del oscuro pasadizo que es la Humanidad.

Es curioso que él, que escribió lo justo para negar toda esperanza humana, se desborde en alabanzas hacia Che Guevara, hacia los guerrilleros de verdad que, como él, prescindían de ideología para abrazar la lucha, la única lucha posible, la de Don Quijote. Y como el ingenioso hidalgo, no mirar etiqueta, ni raza, ni nacionalidad. Sólo desfacer entuertos.

Las palabras de Sábato son esclarecedoras, casi premonitorias a veces. Alguien debiera hacerlas leer en las aulas. Sólo por esta introducción, auténtica literatura, vale la pena comprar el álbum.



8. CONCLUSIÓN

La vida del Che de Oesterheld y los Breccia es una obra imprescindible para los que deseen conocer la trayectoria de los dos pilares del cómic iberoamericano.² Si bien en el ámbito gráfico no es uno de los trabajos absolutamente esenciales de Alberto Breccia, y la aportación de su hijo Enrique no sea sino un anticipo de un autor nunca tan brillante y siempre menos interesado en el cómic, no hay duda de que su calidad está por encima de la media, y que la experimentación gráfica de ambos —ya consolidada años atrás por el mayor de los Breccia— sigue vigente hoy día, si bien el tipo de trazo de la parte principal conecte más con lo que se haría en la primera mitad de los sesenta en la «escuela latinoamericana».³ No cabe duda de que esta biografía debió de influir en toda una generación de artistas, aunque creo que ya se habían dejado seducir por las obras anteriores de Alberto Breccia y, en todo caso, lo harían con la adaptación de *El Eternauta*, uno de los mayores referentes del cómic de finales de los años sesenta y casi todos los setenta del siglo XX.

En el ámbito literario la obra me parece ligeramente superior, pues Oesterheld consigue imprimir un carácter de auténtica novela a lo que casi siempre queda convertido en un aglomerado de fechas y datos que tienen poca significación y se olvidan con facilidad. Ideológicamente es más criticable. Si bien los autores confesaron en algunas entrevistas que no se identificaban demasiado con Che Guevara, no hay duda de que esa simpatía existe, si bien no exacerbada. El Che que aquí aparece no está deificado, es más hombre que mito

y su mensaje, si es el de la lucha contra la opresión, me parece bien reflejado. Pero hay cosas que son cuestionables, como la validez última de la muerte del guerrillero. Porque la historia nos demuestra que, si bien los líderes son indispensables, son las masas las que hacen las revoluciones y que esas masas dirigidas por una elite se han de subordinar aún más a una ideología. Che Guevara me ha parecido siempre un hombre cegado por el dolor de los demás, un luchador que no acaba de vislumbrar qué forma ha de tomar su lucha. Pero esto es una opinión personal.

Al rechazar su cómodo puesto político en Cuba, Ernesto «Che» Guevara estaba renunciando a un importante foco de difusión de su ideario o de la reivindicación del anticapitalismo y anticolonialismo yanqui,⁴ por más que la Cuba castrista se plegara a las exigencias de la URSS y del estalinismo reinante.

Claro que, desde el primer momento, el Che se convirtió en un símbolo para muchos jóvenes, intelectuales y trabajadores de todo el mundo, y en este sentido sí se puede decir que su sacrificio no fue en vano.

No cabe duda de que esta biografía de Che Guevara sigue siendo interesante en estos días de pensamiento único, y que buena parte del mensaje y de las reflexiones que contiene son perfectamente asumibles hoy en día. Tal vez más que entonces.

Para demostrar la actualidad de esta obra podemos reflexionar la siguiente sentencia. Lo único a hacer, seguramente, cambiar el término «comunismo» por «terrorismo». ¿Tan poco han cambiado las cosas!

Dice Oesterheld:

«Comunismo» es un pretexto que tapa cualquier cosa, tan poco se monta una invasión, ¿qué es eso para la CIA, virtuosa del dólar y el halago y la muerte política?

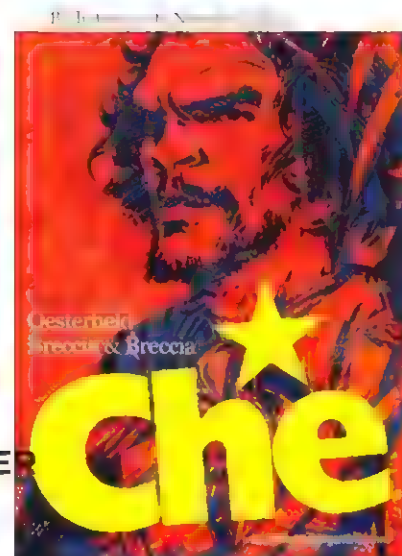
© 2002, Abraham García

² Digo Iberoamericana, que es el término correcto, ya que la existencia de países de origen francés e italiano en Sudamérica es prácticamente nula, si bien la inmigración italiana ha sido crucial en el continente. Por otra parte, los autores brasileños —y por tanto latinos, al ser originarios de Portugal— no han tenido la misma transcendencia, aunque alguno se pueda integrar en el llamado «realismo mágico».

³ Digo Latinoamericana aquí, porque este estilo se dio en España, Sudamérica, Italia y Francia a finales de los sesenta y gran parte de los setenta del siglo XX. Por supuesto, también se dio en Iberoamérica.

⁴ De hecho, la revolución cubana de 1959 fue el verdadero motor de otras intentonas similares hasta la última, la sandinista de Nicaragua a finales de los años 70. Como sabemos, la reacción ante el miedo a la revolución fue brutal, siendo los casos más conocidos, aunque no únicos, las dictaduras de Pinochet en Chile y de Videla en Argentina.

ERNESTO CHE GUEVARA, EL QUE LUCHA PARA VENCER FERNANDO ARIEL GARCÍA



BIBLIOTECA MP DE NOVELA GRÁFICA (2008, DOEDYTORES) 8, 5-IV-2015

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 13, 5-IV-2015

Introducción publicada en el libro "Che, Vida de Ernesto Che Guevara". / Introduction published in the book "Che, vida de Ernesto Che Guevara".

Notas: Prólogo publicado en el libro "Che, Vida de Ernesto Che Guevara", Biblioteca MP de Novela Gráfica N° 8 (Doedytores, 2011). A la derecha, portada de Enrique Breccia.

Che Guevara/ Che Guevara

ERNESTO CHE GUEVARA. EL QUE LUCHA PARA VENCER

¿Cuál es el verdadero Che Guevara? ¿El que nació el 14 de junio de 1928 en Rosario? ¿El que aprendió a sobreponerse del asma leyendo y releendo novelas de aventuras, cual Quijote cordobés? ¿El que recorrió el noroeste argentino para conocer de cerca el hambre y la pobreza? ¿El que se dio un baño de Sudamérica profunda viajando en moto? ¿El que soñó revoluciones junto con Fidel Castro, café va y habano viene, en las largas noches mexicanas del Café La Habana? ¿El que subió al Granma y bajó en la Sierra Maestra? ¿El que entró en La Habana triunfante de Revolución o el que dejó Cuba, con identidad falsa? ¿El que le reclamó a la Unión Soviética su apoyo a las luchas revolucionarias del Tercer Mundo? ¿El que partió a Bolivia prácticamente solo? ¿El que empezó a nacer en La Higuera, el 9 de octubre de 1967, libre ya de las ataduras que impone la carne? Demasiadas personas para un único cuerpo. Demasiado peso sobre esos hombros cargados de solidaridad para con sus semejantes. Quizás por eso el Che se quemó tan rápido. Para no ser absuelto por la historia, porque lo suyo era algo más grande que el Hombre y que la Historia. Ser y estar; y no sólo perdurar.

¿Y cuál es el sentido del Che? Porque una vida así no pasa por este mundo sin marcar territorio ni dejar huella. ¿Es el Che la Revolución como un estadio permanente y superador de la condición humana? ¿El surco hondo sobre la tierra que nos permitirá, algún día, germinar y florecer? ¿El ejemplo palpable de que otro mundo es posible? ¿De que otro Hombre es posible, sobre todo porque el Che ya fue ese Hombre Nuevo que escribió con sus actos y describió en su prosa? ¿Debe terminar en una consigna inocua, pegada en las paredes de cuartos adolescentes? ¿Una imagen travestida que nos marca los límites que el sistema tolera para garantizar su cíclica reproducción? ¿Puede ser el Che ese icono pop que Renault canibaliza para vender su nuevo descapotable a aquellos estudiantes que supieron llevarlo como estandarte durante el mayo parisino del '68? ¿Acaso vivió y murió para ser un tatuaje en el brazo de Maradona? Y lo que es peor, aquellos que copian el tatuaje, ¿lo hacen para parecerse al Che o para parecerse al Diego?

Hoy, que el Che estaría cumpliendo 80 años, el mayor capital simbólico de Ernesto Guevara de la Serna es también su talón de Aquiles. La universalidad de este argentino que se animó a ser fiel a sus ideales hasta las últimas consecuencias, es un valor apropiado tanto por el opresor como por el oprimido. Símbolo de un ideal íntegro y prácticamente inalcanzable, el Che es un mito. Eterno, como todos los mitos, pero también (y sobre todo) moderno y contemporáneo. O sea, maleable objeto de consumo, idiotizado por la repetición masiva que terminó por inutilizarlo, separando la forma del contenido, exhibiendo la paja y ocultando el trigo.

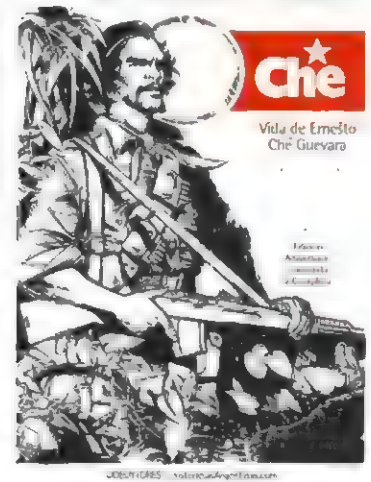
Pero antes de ser mito, el Che fue hombre. Y esa transición es justo lo que refleja esta historieta que tienen entre las manos. Nacida cuando el Che estaba recién muerto, *Vida del Che* llegó a los kioscos argentinos en enero de 1968. Atrás quedaban un mes y medio de intensa labor por parte de Alberto Breccia y Enrique Breccia, los dibujantes escogidos por Héctor Germán Oesterheld para poner en viñetas las acciones y los pensamientos de Guevara. Es sabido que los Breccia no lo vivieron como un acto de militancia política, pero en esos momentos en que la CIA hacía desaparecer el cuerpo de Guevara (que sería encontrado y desenterrado recién en 1997), tomar una figura de la dimensión política del Che y hacerla circular entre la población era un acto de naturaleza revolucionaria.

En primera instancia, *Vida del Che* iba a contar con dos historietas separadas, una dibujada por Alberto Breccia y otra por Enrique Breccia. Los guiones de Oesterheld mostraban claramente las dos facetas del Che, la del hombre (Alberto) y la del mito revolucionario (Enrique). Y lo hacía desde la propia estructura discursiva, escogiendo un narrador en tercera persona para los años formativos que comenzaban en Rosario y se detenían en El Congo, tras pasar por la Sierra Maestra; y abrazando la primera persona para el fatal destino boliviano y su salto sin red a la eternidad. Un texto mucho más moroso y cargado de detalles en la primera instancia, que dejaba paso al libre fluir de la conciencia del Che, en el último tramo. Un recurso creativo que le permitía ir metiendo al lector en la piel y las tripas de Guevara, yendo de la razón al sentimiento, del dicho al hecho. La pasión según el Che, apelando a la clásica metáfora cristiana de sacrificio personal en pos del bienestar general. O el paso del hombre al Hombre Nuevo.

Esta transformación quedaba en notoria evidencia ante los registros gráficos escogidos por cada Breccia. Alberto, ejerciendo un estilo documental de ribetes periodísticos, realista y algo distante, se luce en la tarea de transmitir datos y organizar la información necesaria para saber de qué se está hablando. A años luz de su padre, Enrique, en su primer trabajo historietístico profesional (aunque suene como algo increíble después de ver sus páginas), explota un nervio pictórico previamente inexplorado, emparentado con la tradición social del muralismo mexicano y el arte como expresión política de los pueblos. Es la sublimación de la subjetividad humana, del debate interno ante las decisiones a tomar. Las formas descoyuntadas de la desesperación, la sublevación ante la miseria naturalizada. Más que la praxis de una doctrina revolucionaria, la Revolución como filosofía de vida que conduce a la dignidad del hombre. El triunfo irreversible de la voluntad sobre la materia.

Así como estaba, la *Vida del Che* servía para abrir los ojos del mundo ante los ojos abiertos del Che muerto, cerrando un ciclo y abriendo la lucha hacia nuevas postas, fogonando el levantamiento ante las injusticias. Sin embargo, una decisión editorial de (aparente) último momento, terminaría dándole una vuelta de tuerca originariamente impensada. Al ver los originales, el editor Jorge Alvarez resolvió intercalar ambas historietas, articulando los registros en una espiral que, como el Che, rompía el tiempo y trascendía geografías ideológicas. El Che como arma, como herramienta, como un faro que nunca se apaga, recomenzando eternamente, sin principio ni final. El Che, en sí mismo, como mensaje. Como verbo para conjugar una sociedad nueva.

En su raíz germánica, Ernesto quiere decir "El que lucha para vencer". No sé si el Che estaba al tanto de ello. No sé si los Breccia estaban al tanto de ello. Y no sé si Oesterheld estaba al tanto de ello, aunque quiero presuponer que su ascendencia alemana le permitió jugar con cierta ventaja este partido. Hacer de cuenta que la vida le tiró ese centro al pecho para que se luzca clavando un golazo. El gol de la descarga y la recompensa, el que sabe a gloria porque libera la garganta de ese yugo de siglos de atraso y dependencia. El gol que nos robó un referí comprado, en una canchita de La Higuera donde no doblan ni la pelota ni las balas. El gol ahogado que nos dejó, literalmente, en bolas y a los gritos, mirando un póster vacío que mira a la nada.



ENRIQUE BRECCIA. EL HOMBRE QUE DIBUJÓ AL CHE ENRIQUE BRECCIA, FERNANDO ARIEL GARCÍA

CHE (2008, DOEDYTORES) -VIDA DE ERNESTO GUEVARA-, 9-IV-2015

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 13, 9-IV-2015

Entrevista de Fernando Ariel García al dibujante Enrique Breccia publicada como epílogo del libro "Che, vida de Ernesto Che Guevara". / Interview published as epilogue of the book "Che, vida de Ernesto Che Guevara".

Notas: Este texto fue publicado originalmente en la reedición del libro sobre la vida de Ernesto Che Guevara publicado por Doedytores en 2008. A la derecha, imagen de la portada de esta edición.

Che Guevara/ Che Guevara

ENRIQUE BRECCIA. EL HOMBRE QUE DIBUJÓ AL CHE

Enrique Breccia no recuerda qué estaba haciendo ese día. Y si no lo recuerda es, casi seguro, porque había sido una jornada común, rutinaria, sin nada que rompiera la monotonía habitual; si hasta el dólar cotizaba oficialmente a casi 350 pesos. Pero ese 9 de octubre de 1967, en una escuelita descascarada de La Higuera boliviana, la CIA había asesinado a Ernesto Guevara de la Serna, el Che. No nos engañemos, si bien el sargento boliviano Mario Terán disparó contra el cuerpo del revolucionario argentino carcomido por el asma, quien apretó el gatillo fue la CIA, la misma CIA que un par de días más tarde distribuyó despachos periodísticos por todo el mundo, avisando que "su desaparición (la del Che) no significa el fin del peligro revolucionario en Latinoamérica". Que quede claro, no habían ido sólo por el Che, también iban a venir por cada uno de esos miles de negritos patasucias que veían, en la lucha armada, el camino para que sus hijos pudieran hacer las cuatro comidas diarias que a ellos les habían arrebatado con discursos redistributivos y acciones confiscatorias de la riqueza.

"No recuerdo ni dónde estaba ni qué hacía cuando me enteré de la muerte del Che": me escribe Breccia desde Nueva York, adonde le envíe un cuestionario por mail, buscando recabar información de primera mano para escribir el prólogo. Cuando asesinaron al Che, el mail no pasaba de un sueño fantacientífico de baratas novelitas de bolsillo, la tecnología de la comunicación se manejaba por radiofotos y cables radiotelegráficos. Igual, la noticia de que el Che habría muerto ocupó las primeras planas de todos los diarios del 10 de octubre. Y escribí *habría* de forma consciente, ya que durante una semana las informaciones contradictorias estuvieron a la orden del día. Que el Che estaba muerto, que el Che estaba vivo, que el Che estaba muerto. Que lo habían asesinado, que había caído en combate. Que habían embalsamado su cuerpo, que lo habían cremado. Que ese cuerpo era el del Che, que no. La corroboración de la identidad del Che no era un tema menor para la CIA. Tuvieron que amputarle las manos para que un par de peritos argentinos fletados especialmente a La Higuera tomaran sus huellas dactilares y confirmaran lo inevitable: El Cristo yacente de esa famosa foto de Freddy Alborta era el Che. De haber tenido los actuales lectores de iris que pueden encontrarse en algunos aeropuertos, la CIA lo hubiera corroborado en segundos. ¿Cómo cambió el mundo en estos cuarenta años, no? O mejor dicho, cómo la tecnología modificó la percepción del mundo que nos rodea. Porque una gran parte de la población mundial sigue sin poder hacer las cuatro comidas diarias.

"En esa época -me cuenta Breccia-, el Che aún no tenía la categoría de figura mítica que tiene hoy. Entendiendo por mítica a esa figura congelada (y por lo tanto inofensiva) en que lo transformaron los dos actores que en ese entonces se disputaban la hegemonía del poder mundial: La Unión Soviética y los EE.UU. En la Argentina, las ideas de Guevara eran como un imán para la juventud. Aquí se vivían días de mucho ajeteo político e ideológico, que recuerdo como momentos de debate intenso y enriquecedor".

Haciendo una mirada reduccionista, ese ajeteo político e ideológico tenía dos protagonistas principales: la dictadura del general Juan Carlos Onganía, en el poder desde que derrocara al radical Arturo Illia en 1966; y la militancia popular en la corriente genéricamente denominada como "Nueva Izquierda", donde podían agruparse (aunque ni juntos ni revueltos) el peronismo proscrito, el comunismo, el socialismo y el cristianismo tercermundista. En ese contexto de lucha y efervescencia social, donde cambiar el mundo aparecía como algo posible, la cultura ocupaba un espacio protagónico a la hora del planteo de los debates de fondo.



Portada de la primera edición de *Vida del Che*, publicada en enero de 1968 por Jorge Álvarez.

Dentro del campo editorial, específicamente, hubo una empresa que supo captar como ninguna otra el pulso de los tiempos: La Editorial Jorge Alvarez. Con un amplio catálogo que incluía la literatura y la historia latinoamericana, la sociología, la teoría política y el humor gráfico, en ediciones económicas y de calidad que le permitieron alcanzar la verdadera popularidad, Alvarez abrió un espacio de pensamiento y rebeldía, una usina crítica contra el poder establecido que interpelaba a la Argentina de esos años y llamaba a una toma de posición. Manuel Puig, Oscar Masotta, Quino (las primeras recopilaciones de *Mafalda*), David Viñas, Mario Vargas Llosa (bastante antes de su giro ideológico hacia la derecha), Norberto Galasso, Juan José Saer, Bernardo Kordon y Germán Rozenmacher, entre muchos otros nombres de jerarquía, dieron a conocer sus trabajos arropados bajo el sello editorial de Alvarez. Al calor de las masas, Rodolfo Walsh y Susana "Pirl" Lugones (militantes peronistas que pasarían a formar parte de la organización Montoneros, antes de ser torturados y asesinados por la dictadura militar de Videla y Martínez de Hoz) asesoraban al editor a la hora de elegir títulos y autores. La cultura, como frente de resistencia contra el imperialismo, era revolucionaria; y viabilizar el acceso de la población a las ideas de liberación e independencia era, también, hacer la Revolución. Y hacer la Revolución era peronista.

"Por mi edad, 22 años -dice Breccia-, sentía la fascinación que despertaba la figura del Che, pero por otro lado había empezado a militar en un espacio del peronismo que ideológicamente estaba lejos de sus ideas. De todas formas, en esos días todos los jóvenes (de una u otra manera) nos sentíamos atraídos por Guevara. Algunos por su ejemplo militante, como en mi caso; y otros por sus ideas. Si hubiera creído en el socialismo, hubiera sido socialista y no peronista. Por otra parte, la lucha armada como método de acción política terminó demostrando su trágico fracaso en nuestro país. En realidad, terminó siendo funcional a los intereses que decía combatir".

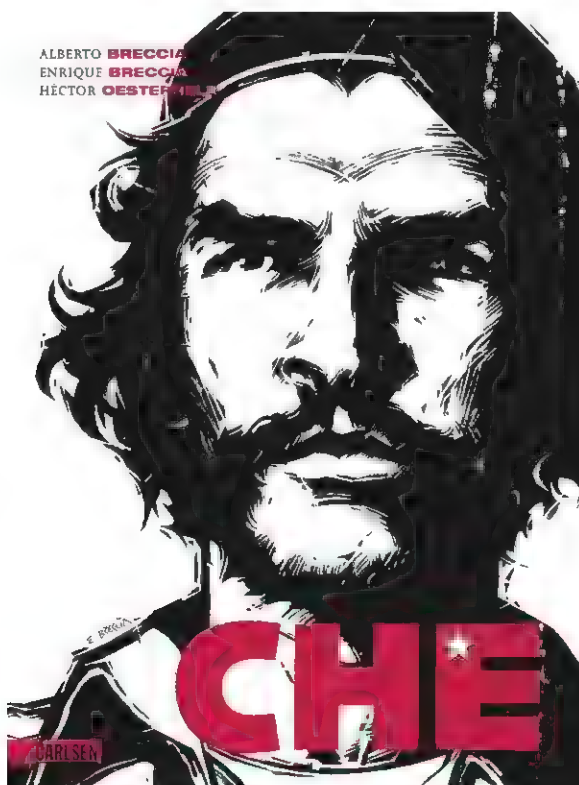
La hora de los pueblos latía al compás de la mística sublevadora que empezaba a irradiar con más fuerza del Guevara muerto, cuya ascendencia sobre las juventudes del planeta dejaba en claro que el hombre podía ser fiel a sus ideales, podía asumir la coherencia de su existencia entre el decir y el hacer, siempre y cuando aceptara que nada de eso iba a ser gratuito. Qué mejor, entonces, que hacer derramar su ejemplo. Qué mejor, entonces, que hacerlo en un formato amigable, en un lenguaje que, sin dejar de ser un medio de comunicación ni una expresión artística, fuera también objeto de consumo masivo. Qué mejor, entonces, que la historieta.

"La idea de la colección fue del editor Jorge Alvarez. Decidió empezar por el Che porque hacía muy poco que lo habían ejecutado y su frustrado intento foquista estaba fresco en la memoria de la gente; y seguía teniendo prensa", revela Breccia. La colección, gestada a finales de 1967, se llamaba, simplemente, *Colección Biografías*. Y el sentido de su existencia quedaba evidenciado en su presentación editorial: "En cada historieta de la *Colección Biografías* se publicará la vida de un personaje de la historia americana que, por su importancia, haya contribuido a la configuración actual de nuestro continente".

Sé que Breccia no concuerda con lo que voy a decir. Pero voy a decirlo porque creo que las obras artísticas no sólo dicen lo que sus autores quieren que diga, sino que también incorporan a su mensaje el mensaje que las sociedades depositan en ellas. Y si bien puede tratarse de un efecto no deseado originariamente, la edición de *Vida del Che* (título original de la historieta hoy conocida, simplemente, como *Che*), estaba imbuida del espíritu revolucionario que promulgaba, con sus acciones, el Che. Tal vez no haya estado dirigida específicamente al público militante, pero su publicación y comercialización era, definitivamente, un asumido gesto de militancia destinado a concientizar y movilizar. "Definitivamente, no -afirma, contundente, Breccia-. Hay una idealización sobre esta historieta en particular y la colección en general, tan manifiesta como equivocada. Y la prueba de ello es que en la misma colección se iba a publicar la Vida de John Fitzgerald Kennedy. Yo encaré el proyecto del Che como un simple trabajo. Mi compromiso político lo desarrollaba de otra manera y en otros ámbitos".

Para dar forma a la *Colección Biografías*, Jorge Alvarez contactó a Héctor Germán Oesterheld, el guionista de historietas más importante de la Argentina, cuya afinidad ideológica con la izquierda peronista empezaba a hacerse manifiesta en su vida personal y, por ende, en su profesión. Rápidamente, HGO escribió dos guiones, uno contando la biografía del Che desde su nacimiento hasta su incursión guerrillera en el Congo, haciendo fuerte hincapié en los hechos de Sierra Maestra y la Revolución Cubana. Y otro, dedicado a explorar los últimos días del Che en Bolivia. El primero fue dibujado por Alberto Breccia, el segundo por Enrique Breccia. *"La idea original era que ambas partes se publicaran por separado -revela por vez primera Enrique-, pero luego hubo una decisión editorial de inter calarlas. Fue HGO quien eligió a los dibujantes para cada episodio; y a mi viejo y a mí nos pareció bien".*

Después de un mes y medio de trabajo, *Vida del Che* estuvo terminado. En enero de 1968, a sólo tres meses del asesinato de Guevara, la revista arribó a los kioscos. Era la primera vez que el Che llegaba a la historieta, la primera vez que su vida se convertía en mensaje gráfico; y la primera vez que un contrapunto estilístico (entre los enfoques elegidos por Alberto Breccia y Enrique Breccia) conceptualizaba el paso de la carne al mito, del hombre al Hombre Nuevo, al menos para quien esto escribe. "La historieta se hizo muy rápido y se cobraba contra entrega del material. Yo salí hecho, porque lo que me pagaban por página era casi lo mismo que me costaba la cartulina enyesada sobre la que dibujaba. La diferencia de estilos se dio con toda naturalidad; y entender esa diferencia como una especie de metáfora sobre el Hombre Nuevo... me parece que es 'dar una vuelta muy larga para rodear al rancho', como decimos en mi pago".



Nueva portada de Breccia para la edición alemana de Carlsen Verlag (2008).

Vida del Che no fue el primer contacto de Enrique con el mundo de la historieta. Si bien tenía una joven carrera artística enfocada a la pintura de caballete, ya había colaborado con su padre en el plantado de página de *Mort Cinder* y otras obras capitales del noveno arte local. Pero nunca antes había encarado un proyecto propio como éste, proponiendo una ruptura estilística con gran parte del discurso gráfico argentino, enfrentando incluso al registro fotoperiodístico elegido por Alberto para su segmento del *Che*. Puede parecer una aseveración gratuita y apresurada, pero estoy convencido de que las páginas del *Che* de Enrique Breccia determinan el salto cualitativo más importante e impactante de la década, prendiendo el fuego donde luego se cocinaría la vanguardia historietística referenciada en la plástica, una impronta caracterizada por su condición de arte masivo, compromiso político y representación de las utopías, aunque Breccia tampoco coincidiera con esto. "La historieta me interesaba como medio de comunicación y como lenguaje -comenta-. Yo tenía 22 años cuando dibujé la Vida del Che y, como dije antes, tenía sentimientos encontrados sobre él. La única documentación gráfica con la que contamos fueron dos ejemplares del diario cubano Granma, pero no recuerdo quien nos los trajo, si fue HGO o Alvarez. Personalmente, nunca creí (ni creo) en el panfleto artístico. Para modificar la realidad está la política, no la historieta".

Se sabe, la leyenda corre por el mismo sendero que la historia, pero a otra velocidad con el agregado de algunas digresiones que la agigantan ante los ojos de las generaciones venideras. El paso del tiempo se encargó de instalar el discurso más conocido sobre los avatares vividos por la *Vida del Che*: secuestro policial de los ejemplares en circulación; abrupta cancelación de la colección; persecuciones y aprietes a los Breccia; la decisión Alberto de destruir los originales y de enterrar un ejemplar impreso en el jardín de su casa, con la esperanza de reeditarlos en un futuro menos negro, para la familia y para el país. "El libro fue secuestrado poco después de su salida, eso es cierto -aclaró Breccia-, pero por Jorge Alvarez llegamos a saber que se había vendido bien y que obtuvo una buena repercusión general. Pero nadie nos persiguió ni apretó. Ningún militar apareció nunca por la casa de mi viejo ni por la mía. No fue mi

padre quien destruyó los originales, estos fueron sacados de la editorial por personal de inteligencia del Ejército y luego destruidos. Es más. Nosotros nos enteramos mucho tiempo después de qué había posado realmente con los originales. Y eso de que mi padre enterró un ejemplar en su jardín es algo sobre lo que no opinaré, porque lo desconozco. No puedo decir mucho más sobre este hecho porque no sé si ocurrió. Pero aplicando el sentido común, ¿con qué fin hubiera sido necesario enterrar un único ejemplar? Fueron destruidos los originales, no los ejemplares que salieron a la venta y se vendieron, que son los que se siguen utilizando para imprimir las sucesivas reediciones de la historieta. Por otro lado, nuestras vías jamás corrieron ningún peligro, salvo el de morirnos de hambre por la miseria que cobrábamos por nuestro trabajo. Además, la de Onganía era una 'dictablanda' Y sí, Alvarez interrumpió la colección por lo que había ocurrido con el primer libro".



Ilustración de Enrique Breccia para el relato de Cortázar "Reunión", editado en 2007.

Enrique Breccia es, probablemente, el historietista argentino más identificado con la figura de Guevara. No sólo por haber participado de la *Vida del Che*, sino por haber regresado temáticamente al revolucionario argentino en otras tres ocasiones. La primera, bajo guión de Robin Wood, en el especial *Un giorno, un secolo*, editado por la italiana Eura para acompañar el cambio de milenio. Después, el año pasado, para ilustrar el corto relato *Reunión*, de Julio Cortázar, en la lujosa edición española de Libros del Zorro Rojo. Y, por último, dibujando una nueva portada para la edición alemana 2008 de *Che*, a cargo de Carlsen Verlag.

"Creo que la del Che es una figura profundamente respetable -sostiene Breccia y un ejemplo que debería ser imitado, sobre todo en la Argentina de nuestros días: el ejemplo de un hombre que eligió morir antes de claudicar en sus convicciones, se concuerde o no con ellas. Robin Wood le dio un enfoque novedoso a su excelente guión. Lo dibujé con un estilo netamente historietístico porque, de haberle dado un enfoque plástico, Eura no lo hubiera aceptado; y yo vivo de mi trabajo. En Reunión sí pude emplear el estilo que quería, más cercano al grabado, porque los editores me lo permitieron. Además, la ilustración siempre guarda un margen más amplio de libertad creativa. Al carecer de la secuencia narrativa de la historieta, la ilustración debe 'contar' todo en una sola imagen. De todas formas, no es que tenga como propósito hacer permanentemente obras sobre el Che, sino que diferentes editores me siguen convocando para dibujarlo. Es posible que en este mismo momento, en algún lugar del mundo, un editor esté planificando algo en ese sentido. Veremos".

A 80 años del nacimiento del Che; y a cuarenta de la primera edición de *Vida del Che*, Guevara ¿sigue sacudiendo las conciencias del mundo con su mensaje revolucionario o se transformó en una figurita de cierto valor romántico apropiada por el marketing de una joven rebeldía soft? ¿Fracasó en su lucha, fue traicionado? ¿La proliferación mediática del Che terminó devaluando su dimensión ética y política? Demasiadas preguntas con muchas respuestas posibles. Para Breccia, "Guevara decidió irse de Cuba por sus profundas diferencias políticas con Fidel Castro. Fidel ya se había convertido en un 'gurka' al servicio de la Unión Soviética; y había alineado a la isla y a su gobierno con el imperialismo soviético, para actuar como un peón en la lucha que la URSS tenía con los EE.UU. por el poder hegemónico mundial. El Che dejó escritos donde expresa claramente sus disidencias políticas, tanto con el régimen cubano como con la política de la Unión Soviética hacia la isla. En este contexto, puede decirse que Guevara fue una víctima del carácter bifronte del poder mundial de esos días. Un imperialismo lo entregó y el otro imperialismo lo ejecutó. El que lo entregó, después lo mitificó para prestigiar una revolución que traicionó todos los principios que la gestaron. Y el imperialismo que lo ejecutó, banalizó su trayectoria incorporándolo al mercado desde un costado superficialmente estético, en forma de pósteres, remeras y artículos de mercadeo. Si hay un mensaje que rescatar de la figura del Che es la de un hombre que, habiendo alcanzado los máximos cargos políticos en Cuba, abandonó todo y prefirió morir a dejar de ser fiel a sí mismo y traicionarse".

Diario del Che

Teniendo en cuenta que el Che había sido asesinado en octubre de 1967; y que la *Vida del Che* apareció publicada en enero de 1968, es fácil entender que la gestación y realización de la historieta se produjo en tiempo récord y con suma rapidez, en una era en donde las comunicaciones y el acceso a la información no acortaban distancias geográficas sino todo lo contrario. En este manejo apremiado de tiempos cortos es posible encontrar la justificación a algunas fallas e imprecisiones que el cómic ha venido arrastrando desde su presentación original, reproducidos por la edición española de Ikusager, realizada en 1987 a partir de un ejemplar impreso sobreviviente a la persecución del gobierno de facto de Onganía, que fue provisto por el propio Alberto Breccia.



Viñetas de "Un giorno, un secolo", nuevo acercamiento de Breccia a la figura del Che.

Al encarar esta edición aniversario (40 años de su primera publicación y 80 años del nacimiento del Che Guevara); y en concordancia con lo realizado para *Evita. Vida y obra de Eva Perón* (coincidentemente, otro de los volúmenes previstos para la *Colección Biografías* inaugurada por *Vida del Che*), hemos tomado la decisión de corregir esos errores. Por un lado, porque hacen a la intención original de los autores, explicitada con el correr del tiempo; y por otro, porque se trata de nombres propios y acciones de público conocimiento que estaban equivocadamente identificados.

El primero y más famoso de todos los fallos, lo dio a conocer Alberto Breccia en el documental filmico *Breccia x cuatro* (Argentina, 1988) de Julio Cardoso y Marcelo Schapces. "Me acuerdo -dijo el Viejo Breccia- cuando hice la aventura de la *Vida del Che*, que hicimos con Enrique; que yo dejé un cuadro blanco porque tenía que pegarle la partida de nacimiento del Che y no me llegó a tiempo, y todo el mundo creyó ver en eso una genialidad de mi parte': Ahora pueden ver la mencionada partida, en la primera plancha del segundo capítulo, *Ernestito*.

El bloque de correcciones más nutrido corresponde al quinto capítulo, *Sierra Maestra*; y fueron señalados por miembros anónimos de la editorial cubana Pablo de la Torriente. Hasta la fecha, el libro todavía no pudo publicarse en la isla, pero las páginas del capítulo *Sierra Maestra* fueron incorporadas a la revista *Che nada más*, que Pablo de la Torriente viene reimprimiendo desde 1990. "Es evidente que los autores de la obra -anota la introducción del ejemplar- trabajaron con prisa y amor en su afán por dar a conocer la vida de Ernesto Guevara. Las fuentes de las que fueron tomados los datos por el guionista H. G. Oesterheld eran muy imprecisos, y ello ha causado algunos errores en el texto, explicables si se tiene en cuenta la tergiversación que aparecieron en algunas de las publicaciones existentes entonces". Los cambios tienen que ver casi puntualmente con nombres, como el del diario *El Cubano Libre*, que HGO había referido como *Cuba Libre*. Algunas de estas correcciones ya habían sido recogidas en la edición argentina del *Che* de Imaginador, de 1997. Otras, en cambio, se incorporan por primera vez aquí.

La última modificación tiene que ver con el nombre real de la localidad en donde fue asesinado el Che. Ubicada al sur de Vallegrande, en el departamento boliviano de Santa Cruz, se llama La Higuera y no Higueras, como apareció en el último capítulo de todas las ediciones anteriores de *Che*. La Higuera es una localidad muy pequeña, que se hizo conocida internacionalmente después de los acontecimientos de octubre de 1967. Probablemente, HGO tomó el nombre de Higueras de los diarios de la época, donde se reproducía el error señalado en los cables de prensa de las agencias Reuters, France Presse y Associated Press.

Han pasado cuatro décadas desde que esta historieta ganó las calles. Como el Che, fue perseguida, silenciada, "enterrada" y recuperada. Por los pueblos y para los pueblos hermanados de la tierra unida que soñó Guevara. Después de todo, para honrar la memoria del Hombre Nuevo no hay nada mejor que una edición nueva, fiel a la visión original de los autores y respetuosa de la Historia.

Y del Mito.

Breccia-Lovecraft, Lovecraft-Breccia

Dobles parejas

Norman Fernández

Investigador, Gijón, España

Resumen

Diez años después del fallecimiento de Alberto Breccia, el pasado 2003 nos ha dejado un nuevo punto de encuentro en forma de cómic con su hijo Enrique Breccia. Al igual que treinta y cinco años antes la figura mítica del Che Guevara sirvió para unir a padre e hijo en la primera obra profesional de este, Enrique visitó con su desbordante talento el universo del escritor norteamericano H. P. Lovecraft en el que su padre había realizado una de las obras más importantes del cómic: su versión de «Los mitos de Cthulhu».

Abstract

In 2003, ten years after his death, Alberto Breccia and his son, Enrique, met again in the comic field. Just like 35 years before, Che Guevara's mythical figure had encouraged father and son's reunion in Enrique's first professional work, Enrique paid a visit with overwhelming talent to H.P. Lovecraft's literary universe, which had previously helped his father create one of the most outstanding works in the history of Comic: his version of «Cthulhu's Myths».

El universo literario de H. P. Lovecraft siempre ha resultado atractivo para los creadores de historieta pese a la evidente dificultad para plasmar en viñetas los productos de la imaginación del escritor norteamericano. Autores como Esteban Maroto, Joan Boix o el argentino Horacio Lalia han adaptado cuentos de Lovecraft. Otros han preferido realizar versiones libres y el ejemplo más reciente y cercano lo tenemos en el «Profundo», del español José Gimeno. Especial mención merecería el caso de esa curiosa obra, llamada «El otro Necronomicón», en la que Antonio Segura y Jaime Borcal Remohí realiza-

ban un acercamiento al universo de Lovecraft, en el que el propio Alberto Breccia era un personaje más en la obra, ejemplos, todos ellos, escogidos *a vuela pluma* para demostrar el increíble atractivo que, pese a las referidas dificultades, han tenido y tienen las creaciones del escritor nacido en Providence dos siglos atrás.

Los mitos

De lo que no queda ningún género de dudas es de que la más importante versión en cómic de las historias que Howard Phillips Lovecraft escribió hace

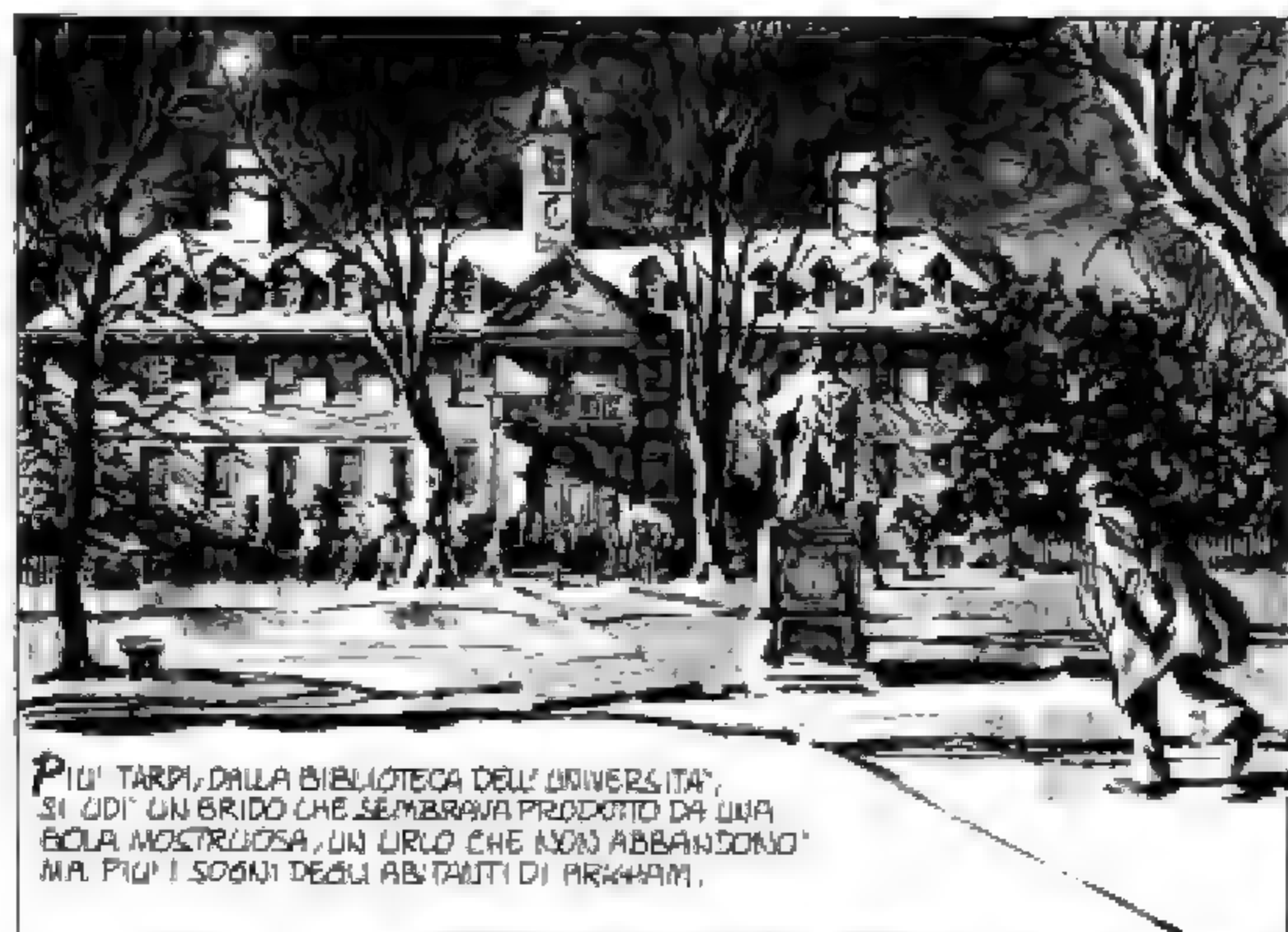
más o menos ochenta años son las versiones de «Los mitos de Cthulhu», que Alberto Breccia ilustró en la década del setenta del pasado siglo, bajo adaptaciones realizadas en su mayor parte por su yerno, Norberto Buscaglia. El año 2003 vio aparecer en Europa una nueva edición de la obra, coeditada simultáneamente en países como Francia, Italia y España, siendo la editorial madrileña Sins Entido la encargada de la versión española. Nos encontramos ante la edición definitiva de la obra que, además de incluir una historia que no había aparecido en anteriores versiones en tomo, es una maravilla en cuanto a reproducción, lo que nos ha permitido disfrutar de aspectos del arte de Alberto Breccia que en las publicaciones anteriores que conocíamos de estas historias solo podíamos intuir o casi imaginar. No creo que sea un exceso de entusiasmo, ni de atrevimiento, decir que este tomo es la obra firmada por Alberto Breccia que mejor ha sido editada nunca en idioma español.

Repasar estos «Mitos de Cthulhu» me ha servido para concluir cómo a veces la memoria puede sernos traicionera, me explicó. La idea que un servidor tenía sobre estas adaptaciones, en concreto sobre el trabajo de adaptación de Buscaglia, no era demasiado positiva, idea que venía desde mi primera lectura de la obra que realicé a través de un tomo, creo recordar que de procedencia mexicana. Pese a que la relectura de obras es uno de mis mayores vicios, hacía sin embargo muchos años que no recuperaba la obra. La mayor sorpresa que me he llevado al retomarla ahora con esta nueva edición –aparte del hecho de la existencia de toda una serie de tonalidades, situadas entre el blanco y

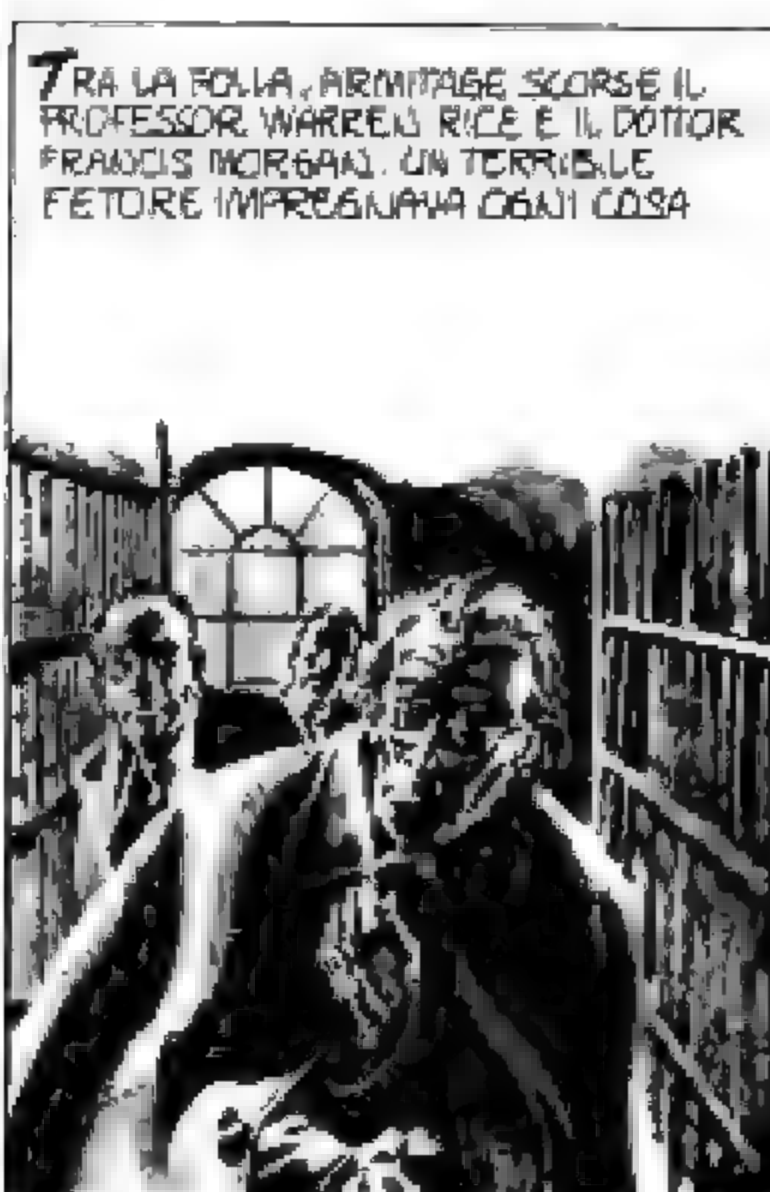
el negro, que no sabíamos que existían en el trabajo de Breccia– son las propias adaptaciones de los relatos, en las que Buscaglia no realiza un trabajo tan pesado de leer como yo recordaba, más al contrario.

Es innegable que en algunos pasajes de la obra puede estar algo recargados de textos, pero creo que despojarlas de estos bloques de texto sobre los que sustentar el impresionante despliegue gráfico del que Alberto Breccia hace gala hubiese empobrecido el resultado. Ciertamente nuevo es que son historias en las que puede costar entrar en un principio, pero una vez que se consigue el desequilibrio entre palabras e imágenes no está tan descompensado como podría parecer con solo ojear la obra. Dicho lo cual, hago públicas mis disculpas al Norberto Buscaglia por mi juicio sobre su labor que, aunque siempre fue de carácter privado –no recuerdo haberlo escrito nunca en ningún sitio–, era excesiva e inmerecidamente severo; más si se tiene en cuenta que el trasvasar a imágenes a Lovecraft, por un lado, y poner palabras a esas impresionantes páginas que realizaba su suegro, por otro, era una tarea más que titánica.

En el múltiple en técnicas y desbordante en imaginación apartado gráfico, lo que más me ha llamado la atención en esta nueva lectura es la evolución del trabajo de Breccia de unas historias a otras, pese a que fueron realizadas en un intervalo de tiempo de pocos años. Si no me he confundido, las historias fueron realizadas en el mismo orden cronológico en el que aparecen en el álbum de Sins Entido. Comparando las historietas del principio con las finales la evolución es notable. Salvando las distancias, en el Breccia de las primeras



PIÙ TARDI, DALLA BIBLIOTECA DELL'UNIVERSITÀ, SI UDÌ UN BRIDO CHE SEMBRAVA PRODOTTO DA UNA BOLA MOSTRUOSA, UN URLO CHE NON ABBANDONÒ MAI PIÙ I SOGNI DEGLI ABITANTI DI ARKHAM.



TRA LA FOLIA, ARMITAGE SCORSE IL PROFESSOR WARREN RICE E IL DOTTOR FRANCIS MORGAN. UN TERRIBILE FETORE IMPRESINAVA OGNI COSA



FLORE UN CORO DI CAPRIMULCHI, AVEVA INTONATO UN LUGUBRE CANTO RITMATO...



L'ISTINTO AVVERTIVA ARMITAGE CHE QUELLO CHE STAVA SUCCEDENDO POTEVA ESSERE VISTO SOLO DA PERSONE FORTI E BEN PREPARATE. CHIAMANDO A RACCOLTA IL SUO CORAGGIO, BIRÒ L'INTERUTTORE DELLA LUCE, NELLA SALA DI LETTURA GENEALOGICA...

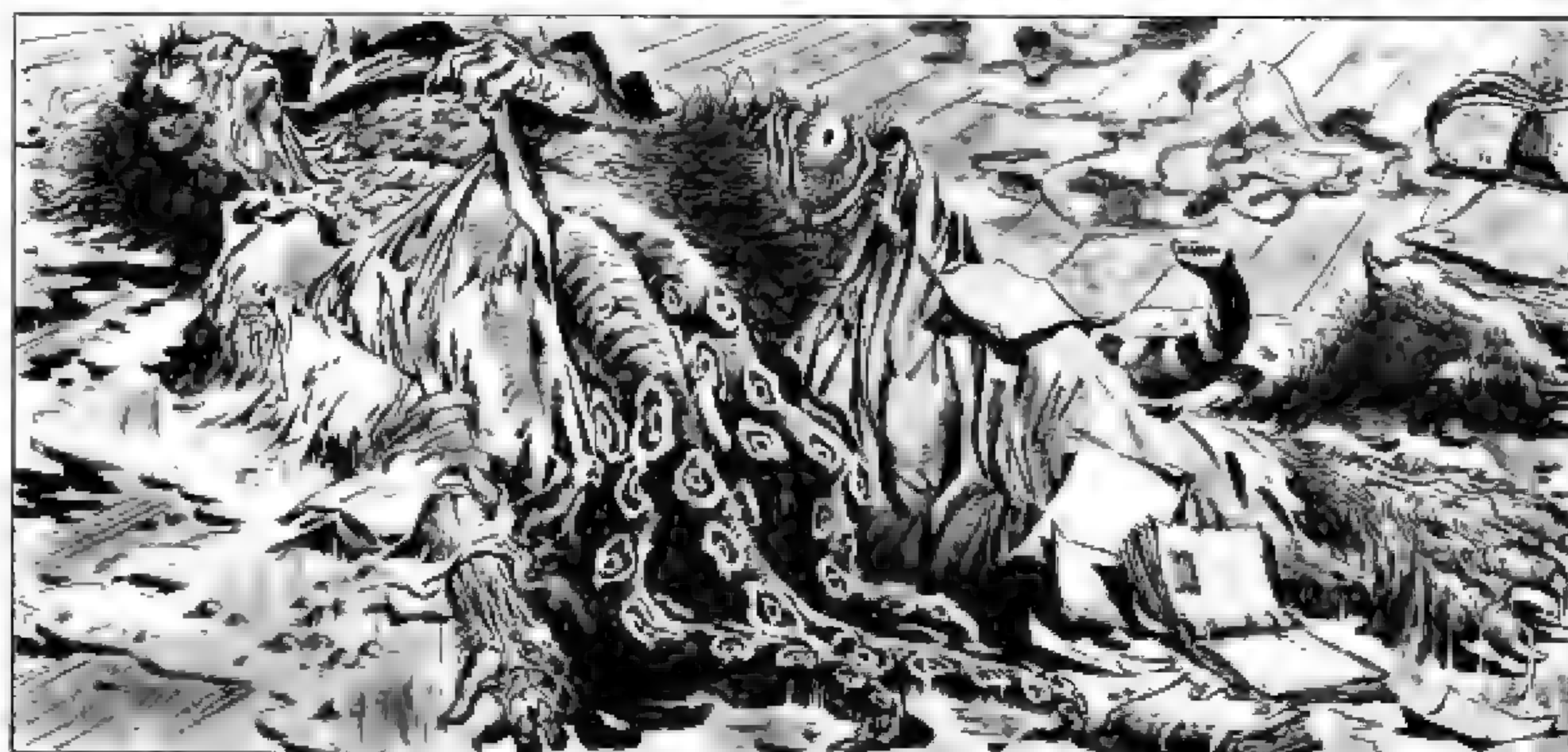


Figura 1: Página de la edición italiana de «Los mitos de Cthulhu» de Alberto Breccia (L'Isola Trovata, Bologna, 1978).



Figura 2: Página de la edición norteamericana de «Lovecraft» de Enrique Breccia (Vertigo, DC Comics, New York, 2003).

historias se puede rastrear al autor de «Mort Cinder» o, incluso, de «Sherlock Time». Sin embargo, en las dos finales, y en especial en la que permanecía inédita, al Breccia que reconocemos es al mismo que más tarde realizaría aquellas maravillosas adaptaciones de cuentos infantiles o, incluso, al de «Perramus».

Con riesgo de ser pesado, no puedo terminar este apartado sin volver a repetir que «Los mitos de Cthulhu» es una obra imprescindible, editada por fin de la manera que se merece, ni más ni menos.

El mito

Y si, como decía al principio, las creaciones de H. P. Lovecraft se han convertido en un referente de la literatura popular de nuestros días, el propio autor ha terminado convirtiéndose en un mito por sí mismo. Lo oscuro de su biografía, o de su carácter, o de ambas cosas, le han convertido en un objetivo ideal de las obras de creación de otros autores, algo parecido a lo que también ha pasado con el que era el principal referente reconocido para Lovecraft, Edgar Allan Poe. El cómic tampoco ha escapado a este fenómeno, y la penúltima ocasión en la que nos hemos encontrado a Lovecraft viviendo aventuras propias en viñetas es un curioso serial del semanario británico *2000AD* llamado «Necronauts», realizado por Gordon Rennie y Frazer Irving. «Necronauts» es una aventura desarrollada en Nueva York en 1926 en la que Lovecraft forma junto a Harry Houdini, Arthur Conan Doyle y Charles Fort una suerte de liga de hombres extraordinarios con la que enfrentarse a las fuerzas del mal.



Figura 3: Detalle de una página de «Lovecraft» de Enrique Breccia.

Y decía *penúltima* porque la última aparecida es la novela gráfica de Vertigo que ha provocado la confluencia de Enrique Breccia en un universo creativo que ya había sido transitado por su padre. «Lovecraft» es una novela gráfica en colores realizada a partir de un texto de Hans Rodionoff que ha adaptado a guión de historieta Keith Giffen. El ilustrador de la novela gráfica, como ya adelantábamos, es el hijo de Alberto Breccia, Enrique Breccia. Novela gráfica que, nueva coincidencia, se edita ca-

si a la par que la que antes llamábamos *la edición definitiva* de la versión de Alberto Breccia y Norberto Buscaglia de los cuentos de Lovecraft.

Que Enrique Breccia es uno de los mayores talentos que ha dado el mundo de la historieta no es ningún secreto. Autor de obras imprescindibles del cómic argentino como «Alvar Mayor», «El sueñero» o «Las aventuras de Marco Mono», Enrique es un autor profundamente respetado en todo el mundo, sobre todo por sus compañeros de profesión. Sin embargo, no estoy seguro de que el público norteamericano esté sabiendo apreciar la inmensa suerte que tiene con el hecho de que Enrique haya decidido abandonar el mercado italiano, para el que estaba realizando sus trabajos en las últimas décadas, para pasar a producir para Estados Unidos.

Dentro de los trabajos que uno siempre tiene en el apartado del *debe*, realizar un análisis sobre la obra de Enrique Breccia, créanme si les digo que ocupa uno de los lugares prioritarios en las aspiraciones de un servidor; pero no es esta la ocasión, así que realizando un esfuerzo de contención me centraré exclusivamente en esta novela gráfica. «Lovecraft» parece tener su origen en un tratamiento de Rodinonoff para la realización de un filme, que ha decidido adaptarse previamente al cómic. Esta teoría parece estar apoyada además por el hecho de que el autor del prólogo de la obra sea John Carpenter, que, dicho sea de paso, es el director de «En la boca del miedo», la película que más se ha acercado al espíritu de las narraciones de Lovecraft, en mi modesta opinión.

Sea como fuere, lo que nos ofrece esta novela gráfica es la conversión en li-

teratura en imágenes de la biografía de H. P. Lovecraft, mezclada con el universo literario creado por él. No es una obra especialmente espectacular desde el punto de vista del guión, y desconozco si se toma muchas libertades respecto a la biografía real del escritor; en todo caso el Lovecraft que nos ofrece la novela gráfica no admite dudas de que funciona literariamente.

Aunque como ya sospecharán no es el apartado del guión lo que más destaca de la obra, sino su dibujo. Enrique Breccia realiza un trabajo espléndido, en el que utiliza dos modelos diferentes para describir las partes más reales y las más fantásticas: en estas últimas realiza un trabajo pintado, en el que no dibuja los contornos de las figuras, sino que los define mediante el paso de un color a otro. En las secuencias que muestran la realidad, realiza un trabajo más normal dibujando primero y coloreando sobre la tinta.

Y es en las secuencias más irreales donde más brilla el talento de Enrique Breccia, al igual que en las secuencias mixtas: en las que se va pasando del mundo real al del los relatos del escritor. Y lo hace además con personalidad propia, sin que se puedan rastrear aportaciones del trabajo de su padre en esos mismos universos. Unos mundos que cada uno es muy libre de creer lo que quiera sobre ellos: que en verdad existen y que están ahí al otro lado de la ventana, que constituyen uno de los puntos culminantes de la literatura de terror o que son un camelo. Para mí, lo que representan es la disculpa que ha permitido que hayamos podido disfrutar del increíble talento de dos dibujantes únicos y que curiosamente llevaban el mismo apellido: Breccia.

HÉCTOR G. OESTERHELD: EL HOMBRE QUE CONTABA HISTORIAS Y EDITABA TEBEOS

ALEJANDRO M. VITURTIA



YELLOW KID (2001, GIGAMESH) 3, 9-IV-2015 p. 2-13

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 13, 9-IV-2015

El revival de la historieta producido en España a partir de 1977 nos permitió recuperar a muchos autores de todo el mundo y ponernos al día en nuestros cuarenta años de desfase cultural en materia de cómics. Héctor Germán Oesterheld, por desgracia, no ocupó entonces el pedestal que le correspondía en detrimento de autores de mucha menor talla artística. En este estudio, Alejandro Martínez Víturtia repasa la trayectoria como escritor y editor de un hombre que sobresalió en cantidad y calidad. / Review of the trajectory as writer and editor of Héctor Germán Oesterheld, a man who excelled in quantity and quality.

Notas: La versión original de este texto apareció en la revista divulgativa sobre historieta Yellow Kid, en el nº 3 de septiembre de 2002. El autor lo ha revisado para su edición en Tebeosfera. A la derecha un joven Oesterheld, con uno de sus hijos en brazos.

HÉCTOR G. OESTERHELD: EL HOMBRE QUE CONTABA HISTORIAS Y EDITABA TEBEOS

Sí, Héctor Germán Oesterheld era el hombre que contaba historias. Y también fue sin duda el más grande de los guionistas en lengua castellana. Pero desgraciadamente, muy pocos aficionados parecen saberlo. La figura de Oesterheld ha pasado desapercibida para el gran público fuera de Argentina. Hasta el punto de que no es difícil encontrar sesudas reseñas escritas por agudos entendidos donde se hable de *Sargento Kirk*, *Mort Cinder* o *Ernie Pike* isin que se mencione en ningún momento a Oesterheld! De esta manera, parece que nuestro guionista apenas hizo *El Eternauta* y poco más. Así nos encontramos con que obras tan importantes como *Nahuel Barros*, *Sherlock Time*, *Patria Vieja*, *Ticonderoga* o *Watami* suenan a chino al lector español que, además, se ha perdido la sensibilidad y la fina prosa de otras obras, quizá menores pero muy importantes, como *Leyendas de la Ciudad Grande* o *El cuaderno rojo de Ernie Pike*.

Por si esto fuera poco, aparte de su faceta como escritor y guionista, Oesterheld desarrolló una amplia labor como editor durante muchos años que también ha pasado desapercibida. De esa labor surgieron revistas como *Hora Cero* y *Frontera*, sin las cuales no se puede entender gran parte del cómic europeo de los años setenta y ochenta debido a que en ellas definió muchos aspectos de la revista de cómics adulta tal y como se llegó a entender en el Viejo Continente.

Por otro lado, es muy importante destacar que artistas de la talla de Alberto Breccia, Hugo Pratt, Solano López o Carlos Roume, todos ellos de estilos marcadamente diferentes, realizaron sus mejores y más representativas obras en colaboración con Oesterheld.

Este breve artículo tiene como finalidad definir a grandes trazos el trabajo titánico de Oesterheld, tanto el escritor como el editor, dado que algunas de sus más grandes obras vieron la luz siendo él editor y escritor al mismo tiempo. Es casi imposible hacer un análisis exhaustivo de su obra debido a su gran extensión, pero gracias a la magnitud de la mayoría de sus trabajos podemos hacer un recorrido más que representativo de su obra.



Contracubierta del número 1 de la revista *Hora Cero Suplemento Semanal* del 4 de septiembre de 1957. En ella podemos apreciar toda una declaración de principios sobre la historieta.

Cuenta la leyenda que un editor de la Editorial Abril le pidió a un joven geólogo apellidado Oesterheld -que en aquella época escribía artículos de divulgación científica, relatos y material infantil- si podía escribir historietas. Este admitió que jamás había leído historietas, pero que intentaría escribirlas. Verdad o mentira, esta anécdota refleja una actitud muy típica de Oesterheld; él era un contador de historias y el cómic era un medio excelente para hacerlo. De hecho pensaba que el cómic era en algunos aspectos superior a la literatura, sobre todo por el hecho de que podía llegar a un público mucho más amplio, aspecto fundamental para Oesterheld.[1]

Desde el principio de su carrera demostró tener una gran capacidad de trabajo, ya que guionizaba historias para *Misterix* y *Rayo Rojo*, escribía relatos para *Más Allá*, la mítica revista de ciencia ficción argentina, guionizaba para otras revistas, escribía relatos infantiles... Todo un trabajo que ponía de manifiesto la cualidad principal de Oesterheld: era un narrador «nato». Daba la impresión de que no planeaba las historias en profundidad, no pensaba los argumentos en detalle. No, él trazaba las líneas maestras, y de entrega en entrega perfilaba los detalles. Pero que nadie se lleve a engaño, esta característica no implicaba que sus historias fueran poco profundas. Ese «descuido» sólo aparente no le impedía a Oesterheld desarrollar paso a paso historias y personajes de una manera tremendamente coherente, minuciosa y profunda. Con este sistema, nuestro guionista escribía historias de todo tipo: desde aventuras a *westerns* o crónicas deportivas. Pero, aparte de su agilidad narrativa, fuera cual fuera el tema, todos los personajes que trataba tenían una característica común: un fuerte humanismo que era perfectamente compatible con las historias de acción. Y este factor contribuyó a que sus historias gustaran mucho y, además, aguantaran perfectamente el paso del tiempo. Más allá de la aventura, la batalla o la competición deportiva, por encima de todo, estaba el hombre, es decir, ese personaje que siente, vive y que, gracias a Oesterheld, parece casi real. Y eso es casi más importante que la aventura que está viviendo en cada momento.

Desde su primera aparición, sus personajes más conocidos, el sargento Kirk y Bull Rockett, demostraron ser algo especial. Kirk, situado en el Oeste norteamericano, representa la conciencia del pueblo blanco que está acabando con los indios. Este planteamiento, que en el futuro sería muy normal, era muy original a principios de los cincuenta y demostró que era posible hacer un *western* atractivo, lleno de acción a la vez que profundo y creíble. Bull Rockett es todo lo contrario, ya que representa la aventura tecnificada, casi de ciencia ficción, y gracias a un inteligente uso de los secundarios y, sobre todo, de los villanos, logra recordar las mejores aventuras de Doc Savage pese a su acción desbocada. La capacidad de Oesterheld para crear dos grandes series tan diferentes entre sí al mismo tiempo se haría todavía más patente en su paso por la Editorial Frontera. Allí, como principal responsable de los guiones,[2] tuvo que desarrollar esta capacidad al máximo. Y lo interesante es ver que logró lo que muy pocos guionistas han sido capaces: creó varias obras simultáneamente, algunas de ellas puntales de sus respectivos géneros como:

Bélico. *Ernie Pike*, *El cuaderno rojo de Ernie Pike*, *Amapola Negra* y varias historias sin personaje definido situadas en la Segunda Guerra Mundial. Siempre con la misma premisa, el verdadero enemigo es la guerra en sí[3] y no los soldados del otro bando, dibujantes como Hugo Pratt, Solano López, Alberto Breccia, José Muñoz, Daniel Haupt o Balbi se encargaron de ilustrar los guiones de Oesterheld. El resultado fueron historias fuertes, no siempre de final feliz, pero con personajes tremendamente reales y que llegan a un amplio rango de lectores. Este planteamiento influyó decisivamente en el enfoque que europeos y, sobre todo, argentinos, le darían al cómic bélico más adelante. Mucho más tarde, en 1971, Oesterheld retomó a Ernie Pike para la revista *Top* de Cielosur Editores, situándolo esta vez en la guerra del Vietnam, y volviendo a conseguir episodios memorables.



Página del suplemento del número 428 de la revista Super Misterix del 29 de enero de 1957. Guionizada por Oesterheld, dibujada por Hugo Pratt y protagonizada por el Sargento Kirk en ella vemos como el periodista del pueblo no es otro que el propio Oesterheld.

Western. *Sargento Kirk*, dibujado principalmente por Hugo Pratt, Gisela Dester, Jorge Moliterni o Porreca, mejoró si cabe en Frontera. Por otro lado, tenemos el otro gran western de Oesterheld, *Ticonderoga*,[4] que es, a la vez, la mejor obra de Hugo Pratt para muchos. Alejado del western tradicional (de hecho, la acción transcurre en la Norteamérica recién colonizada), el enfrentamiento entre indios y el hombre blanco pasa a segundo plano para centrarse más en la lucha de ambos contra una naturaleza tan bella como hostil. Los dibujos de Hugo Pratt, ayudado por Gisela Dester, son en esta obra increíblemente líricos y evocadores. Al contrario que en el género bélico, Oesterheld varió de enfoque en los muchos westerns que guionizó. De esta manera nos encontramos con *Hueso Clavado*, dibujado por Ivo Pavone, en el que el humor es casi tan importante como la ambientación en una mezcla excelente; *Verdugo Ranch*, también con Pavone, violento y duro, pero siempre con un punto de ternura; *Randall "The Killer"*, uno de los más populares en aquel momento sin duda gracias a los dibujos preciosistas y detallados de Arturo del Castillo; *Leonero Brent*, con Moliterni, quizá más errático por no tener un planteamiento claro, pero con historias excepcionales; *Cachas de Oro*, con Carlos Vogt, repleto de personajes entrañables y con situaciones casi cómicas.



Cubierta del número 12 de la revista Hora Cero Suplemento Semanal del 20 de noviembre de 1957. Probablemente dibujada por Solano López es la primera cubierta de la colección dedicada a la que sería su serie más icónica, *El Eternauta*.

Ciencia ficción. Este género, familiar para Oesterheld por su trabajo en la revista *Más Allá*[5], sirvió para ofrecer *El Eternauta*, una obra clave de la historieta sin la cual no podemos entender del todo el desarrollo del medio. La parte principal de *El Eternauta* se narró a través de 1106 entregas! en *Hora Cero Suplemento Semanal*. Una invasión extraterrestre diezma la población mundial por medio de una nevada mortal. Oesterheld y Solano López realizan uno de

los mejores trabajos de su carrera gracias a la definición de unos personajes muy reales que se van enfrentando a situaciones siempre cambiantes a la vez que creíbles. El pesimismo de enfrentarse a un enemigo al que se le supone casi invencible se mezcla con el tremendo vigor de los protagonistas, que pese a caer en la desesperación, a menudo son un excelente ejemplo de lo mejor del espíritu humano. Uno de los aciertos de la obra es que, pese a ser ciencia ficción, los escenarios no pueden ser más terrenales, ya que Solano recrea un Buenos Aires real a más no poder. Por otro lado, el concepto de «buenos» y «malos» a veces se diluye, lo que ayuda a hacer la historia más verosímil. Al examinar el pulso narrativo de la historia, a uno le queda la sensación de que no estaba planeada, sino que Oesterheld la iba desarrollando sobre la marcha; pero esta circunstancia, lejos de perjudicar la obra, la hace aún más fluida, algo que sólo un narrador genial podía conseguir. El gran impacto de esta obra ensombreció a otras obras de ciencia ficción de Oesterheld y Solano, como las excelentes *Rolo*, *el marciano adoptivo* o *Paul Neutrón*, obras fundamentales del género prácticamente desconocidas en Europa. *Rul de la Luna*, por el mismo equipo artístico, mezcló ciencia ficción con aventuras infantiles con resultados muy desiguales. Más conocida, afortunadamente, es *Sherlock Time*, gracias al trabajo de Alberto Breccia. Ésta fue la primera colaboración de Oesterheld con Breccia, y supuso un cambio cualitativo muy importante en la carrera de este último. *Sherlock Time* mezcla fantasía, ciencia ficción, terror y relato policiaco con una naturalidad increíble gracias a la cuidada caracterización de personajes. Otra obra maestra indiscutible ensombrecida por *Mort Cinder*, la siguiente gran obra que realizarían Oesterheld y Breccia años después.

Género «argentino». Si bien muchas de las obras de Oesterheld transcurren en Argentina (recordemos que *El Eternauta*, *Sherlock Time* y otras muchas transcurren en Buenos Aires), algunos de sus guiones se basaron en conceptos claramente argentinos, tales como la vida en La Pampa o la Guerra de Independencia. Y en este género nos encontramos con *Nahuel Barros*, dibujada por Carlos Roume, otra de las grandes obras de Oesterheld desconocida en España. El tremendo realismo, a menudo casi poético, de los trazos de Roume ilustran unas historias tremendamente violentas pero a la vez muy humanas, situadas en la frontera de La Pampa donde los soldados se enfrentan continuamente a los indios, con los colonos de por medio. El planteamiento, muy de *western*, no resulta tópico en absoluto. Tanto las situaciones como el tratamiento de los personajes hacen de ésta una historia plenamente argentina. También es destacable *Patria Vieja*, que relata episodios patrióticos. Comenzada por Roume, fue continuada con bastante acierto por Arancio. *Pichi* relata las aventuras de un cachorro en La Pampa argentina, también dibujadas por Roume, esta vez con guiones de Jorge Oesterheld. Aunque no es obra de Oesterheld, cabe mencionarla por su inclusión del poema *Martín Fierro*, una de las cimas de la literatura argentina, ilustrado por Arancio.



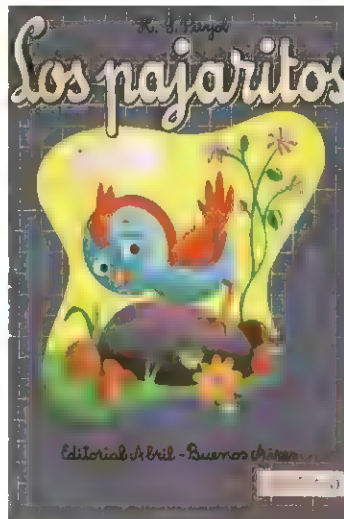
Página del número 7 de la revista Hora Cero Suplemento Semanal del 16 de octubre de 1957. Guionizada por Oesterheld y dibujada por Carlos Roume muestra la primera aparición de Nahuel Barros.

Aventuras. Este género viene a ser una especie de cajón de sastre donde encajar una serie de historias de difícil clasificación. Quizá la mejor de éstas fue Joe Zonda, dibujada primero por Solano López y continuada por Schiaffino. Joe es un joven campesino que trabaja de copiloto en una compañía de transportes. Con esta excusa, empieza a vivir las más extravagantes aventuras. El tono de estas historias en poco tiempo desembocó en lo paródico y en lo cómico, lo que hacía que las historias pese a ser inverosímiles hasta caer en lo ridículo, resultaran siempre divertidas. En el mismo género, pero situado en el África de los safaris, hay que destacar Tippi Kenya, una extraordinaria obra magistralmente dibujada por Carlos Roume. También podríamos destacar Tom de la Pradera, dibujada por Ernesto García, o Lucky Piedras, por Carlos Cruz, ambas aventuras en el más genuino sentido de la palabra pero con cierta tendencia a caer en lo tópico.



**Cubierta dedicada a Mort Cinder
del suplemento del número 715 de la revista
Misterix (*Super Misterix*) de agosto de 1962.**

Urbano/Crimen. Quizá es éste el género más desconocido de Oesterheld y donde podemos encontrar personajes tan fascinantes como *Cayena*, dibujado por Daniel Haupt, que siempre al borde de la ley, hace de detective atípico en las condiciones más increíbles. *Buster Pike* fue un intento de relatar crónicas deportivas al estilo de su hermano Ernie, pero la serie pronto se decantó a lo policiaco y no llegó a cuajar, pese a algunas ideas realmente interesantes. Mención aparte merece *Doctor Morgue*: con sólo una sola aparición, los lápices de Breccia hicieron de esas pocas páginas de aparente sencillez una lección de narrativa. Más allá del crimen, nos encontramos con las historias urbanas de los *Cuentos de la Ciudad Grande* que, aunque no siempre bien dibujados, se encuentran entre las mejores obras de Oesterheld por la originalidad, frescura y poesía de los guiones.



Cubierta del número 30 de la colección *Biblioteca Bolsillitos*. Esta era una colección de cuentos infantiles ilustrados de Editorial Abril. En este número Oesterheld utilizó el pseudónimo de Héctor Sánchez Puyol y las ilustraciones son de Alberto Breccia. Se terminó de imprimir el 24 de septiembre de 1952.

OESTERHELD EL EDITOR

En 1955, y mientras todavía colaboraba en *Misterix*, Oesterheld se encargó de la mayoría de los guiones de la efímera revista *Dragón Blanco* editada por A.P.L. La filosofía de la revista era muy similar a la de *Misterix*, formato apaisado y aventuras de «Continuará» de temática diversa, siendo la historieta principal (aventuras en la legión extranjera) la que daría nombre a la revista. Esta colección (de la que sólo conocemos nueve números) parece ser el primer intento de Oesterheld de hacer una revista a su gusto. El resultado no fue muy bueno, al menos comercialmente hablando, y la colección cerró rápidamente.

En aquellos momentos, a mediados de los cincuenta, publicar cómics en Argentina no era fácil debido a las restricciones de papel. De ahí que podamos encontrar formatos de publicación inusualmente pequeños para aprovechar los restos de papel. Pero problemas industriales aparte, las revistas de cómic argentinas, al igual que las españolas, las francesas o las estadounidenses, no atravesaban un momento creativo especialmente bueno y, salvo honrosas excepciones, no pasaban de ser poco más que lectura de usar y tirar.

Un tiempo después del cierre de *Dragón Blanco*, el talento de Oesterheld para la narrativa escrita hizo que las novelas[6] que escribió de Bull Rockett y Sargento Kirk fueran un gran éxito y, animado por esto, decidió crear su propia editorial. Dicho y hecho. A principios de 1957 nació Editorial Frontera, un ambicioso proyecto editorial liderado por Oesterheld y su hermano Jorge. Amistosamente, nuestro creador dejó la revista *Misterix*. Tanto fue así que, después de hablar con Césare Civita, el director de la Editorial Abril, acordaron que Bull Rockett se quedaría en Abril mientras que el sargento Kirk se iría a Frontera.

La editorial comenzó con dos títulos, *Hora Cero* y *Frontera*, en las que al poco tiempo el público les añadió la coletilla de «mensual» para distinguirlas del resto de publicaciones que vendrían. El formato de estas revistas (apaisado y tamaño medio folio aproximadamente) era muy similar al de *Misterix* y otras series de la Argentina de finales de los cincuenta. Pero la filosofía que había detrás era muy diferente.



La andadura editorial de la Editorial Frontera se inició con novelas bolsilibros, similares a las de Bruguera de aquella época, protagonizadas por Sargento Kirk y Bull Rockett. El éxito de estas colecciones llevaron a Oesterheld a dedicarse a los cómics y gracias a un acuerdo con Cesare Civita, el dueño de Editorial Abril, el guionista pudo llevarse al Sargento Kirk a su editorial mientras Bull Rockett se quedó en Abril. Cubiertas del número 3 de *Bull Rockett* dibujada por Carlos E. Vogt y del número 7 de *Sargento Kirk* sin acreditar.

Las historietas ya no eran un mero entretenimiento. Tanto los personajes como los argumentos, bajo su aparente sencillez, inducían a lecturas sucesivas en busca de nuevos detalles y enfoques. Cosa que se haría más patente en las aventuras seriadas que podían tener docenas y docenas de páginas. Si bien Oesterheld no creó el cómic «adulto», sí fue uno de quienes la desarrolló y lo llevó a sus cotas más altas.

Los dibujantes cobraban más por su trabajo y se esperaba que sus series se vendieran al extranjero. Trabajando de esta manera (casi como si de una agencia se tratase) se esperaba frenar la «fuga» de artistas a Europa, donde estaban mejor pagados.

Por otro lado, el lector empezó a disponer de voz propia. Aparte de concursos varios, práctica habitual, las revistas de Editorial Frontera no sólo empezaron a contar con páginas de correo más o menos regularmente, sino que además se ofrecían fichas de los autores. Los lectores podían conocer con nombres y apellidos quiénes hacían sus aventuras favoritas ¡y todo esto en los años cincuenta! Se llegó a informar incluso de marchas o enfermedades de dibujantes. Evidentemente, todo esto no se hacía de una manera sistemática, pero ello no restaba mérito a una iniciativa pionera en el medio. Como mejor se define esta implicación que Oesterheld quería lograr de sus

DEFENDAMOS LA HISTORIETA

La historieta es mala cuando se hace mal.

Negarla en conjunto, condenarla en globo, es tan irracional como negar el cine en conjunto porque hay películas malas. O condenar la literatura porque hay libros malos.

Hay, y en proporción desgraciadamente muy elevada, muchas historietas malas. Pero ellas no invalidan las historietas buenas. Al contrario, por comparación, sirven para exaltarlas aún más.

Creemos estar en la línea de la historieta buena, entendiendo por buena la historieta fuerte, la historieta que sabe ser a la vez recia y alegre, violenta y humana, la historieta que agarra con recursos limpios, de buena ley, la historieta que sorprende al lector, porque es nueva, porque es original, porque es moderna, de hoy, de mañana si hace al caso.

Nuestras revistas son prueba de lo que decimos: los lectores saben ya qué distinto es el material que ofrecemos.

EDITORIAL FRONTERA

Y, efectivamente, los lectores supieron apreciar la propuesta de la editorial y apoyaron sin reservas *Frontera* y, sobre todo, *Hora Cero*, que parecía perfilarse como la favorita del público. Esto llevó al siguiente lanzamiento, *Hora Cero Semanal* que, aún conservando el formato apaisado, aumentó de tamaño (192x280 mm) y disminuyó las páginas. El resultado final fue todo un acierto. Una revista grande, atractiva, barata y con una periodicidad que permitía que las aventuras de «continuará» se pudieran leer sin sufrir. Ante este éxito, el siguiente paso fue todavía más audaz: aparecieron dos revistas más concebidas como números únicos: *Hora Cero Extra* y *Frontera Extra*. Estos especiales adoptaron el formato revista que ahora nos es tan familiar por su tamaño (280 x 192 mm) y por el formato vertical. La gran calidad de las historias de estos especiales hizo que en poco tiempo se convirtieran en series regulares primero, y en las estrellas de la editorial después. Y no es de extrañar. Los primeros números, de los años cincuenta, se podrían haber editado tal cual en la Europa de los ochenta y nadie habría notado el cambio de época.

Por otro lado, hay que destacar que la realización técnica de las revistas era bastante pobre. Pese a que los diseños en general eran correctos, se tardó bastante tiempo hasta llegar a una unificación de criterios sobre si las series iban numeradas o no, si irían con fecha o no, etc. Tampoco era raro ver errores tan garrafales como repetir un número en dos entregas sucesivas. Pero todo era compensado con una inteligente manera de combinar géneros, personajes y, sobre todo, historias autoconclusivas con las de «Continuará».

En un principio, las historietas de la Editorial Frontera iban a ser de producción propia y sólo se iba a recurrir a material extranjero en caso de encontrar material de alta calidad como fue el caso de *Lucky Luke*. Desgraciadamente, a buena salud de la Editorial Frontera no iba a durar mucho. Por un lado, la mayoría de los dibujantes acabaron, pese a los esfuerzos de Frontera, en Europa, donde estaban mejor pagados. Aún así Frontera lanzó a finales de 1960 una excelente revista, *Ernie Pike Batallas Inolvidables*, en la que se exploraba la figura de Pike en este caso como narrador para explicar una determinada batalla. Si en el aparrado gráfico se podían apreciar muchos altibajos, el talento de Oesterheld hizo de esta revista otro éxito.[7]

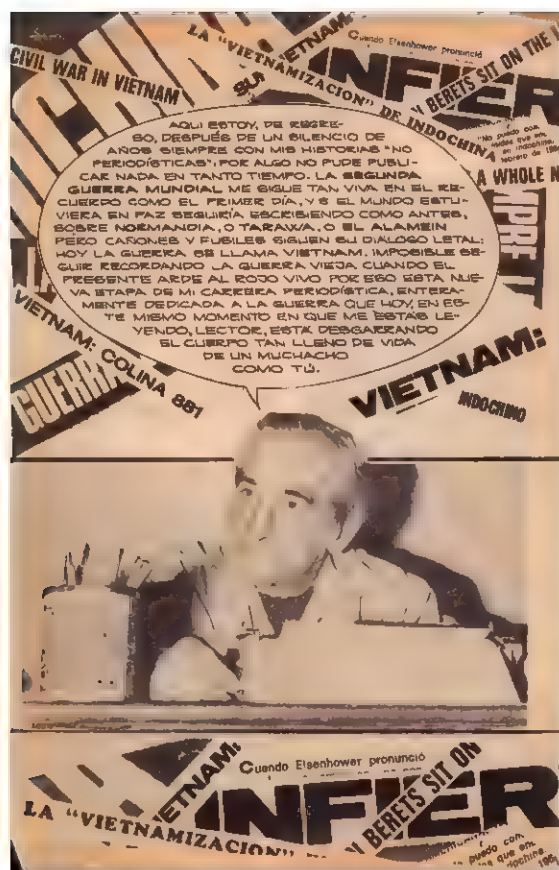


**Página del número 2783 de la revista *Billiken* de mayo de 1973.
En ella podemos ver una de las etapas más desconocidas de las aventuras del
Sargento Kirk, guionizada por Oesterheld y dibujada por Gustavo Trigo.**

Pero, aparte de la marcha de los dibujantes, el principal problema de la Editorial Frontera fue de gestión económica. En circunstancias no demasiado claras, quizá problemas con la distribución o la gestión de las tiradas, sin olvidar la competencia de las revistas a color, Editorial Frontera tuvo que desaparecer. En un primer momento, a principios de 1961, la Editorial Emilio Ramírez se hizo cargo de las revistas de Frontera, eso sí, con la supervisión directa de Oesterheld. Sin primeras figuras y con un Oesterheld desmotivado, el material extranjero aumentó sin ser siempre de calidad. Pese a este panorama, aún apareció una revista más: *El Eternauta*. Los tres primeros números de esta colección, apaisados y con lomo, recopilaban *El Eternauta* que apareció serializado en *Hora Cero Semanal*. El éxito hizo continuar la revista, a partir del número cuatro, en el mismo formato de *Ernie Pike Batallas Inolvidables*, que se nutría de relatos,[8] reediciones[9] y material extranjero. En pocos números, la calidad de la publicación cayó en picado. Es necesario destacar que Oesterheld estaba realizando en aquella época trabajos de encargo para otras editoriales. Y su sueño acabó. La Editorial Ramírez no pudo hacer rentables las revistas y todas cerraron menos *Hora Cero Extra* que, tras un breve paso por la Editorial Vea y Lea, también cerraría. Pese a este fracaso, la historia le dio la razón a Oesterheld y, tanto por contenidos como por formatos, su proyecto definió, como hemos visto, lo que iba a ser la futura revista europea de cómic.



Biografía ficticia de Oesterheld aparecida en la revista 2001 de abril de 1970. En esta revista se anuncia que en el siguiente número empezaría *La guerra de los antartes* dibujada por León Nappo.



Página 2 de la revista Top número 1 de julio de 1971. En ella vemos al propio Oesterheld haciendo una introducción a las nuevas aventuras de Ernie Pike.

OESTERHELD DESPUÉS DE FRONTERA

Poco podía hacer un desmoralizado y casi arruinado Oesterheld ante el fracaso de su proyecto sino ponerse a trabajar en lo que mejor sabía hacer: escribir historietas. En 1962, Editorial Yago se había hecho cargo del fondo editorial de la Editorial Abril y relanzó de nuevo las revistas *Misterix*, *Rayo Rojo*, *SuperMisterix* y *SuperRayo Rojo*. Y de alguna manera éste era el destino más lógico para nuestro guionista. Aunque trabajaba por poco dinero tuvo la suerte de contar con algunos de los dibujantes de la época de Frontera. De esa etapa surgieron algunas obras menores como *Lobo Cruz*, *Santos Palma* o *Marcianeros*. Pero entre estas historias, algunas de muy poco interés, surgieron dos obras de importancia capital, no sólo en la obra de Oesterheld sino en la historia del cómic. Nos estamos refiriendo a *Watami*, dibujada por Jorge Moliterni, y *Mort Cinder*, dibujada por Alberto Breccia. En ambas obras se incorpora un elemento nuevo: el humanismo de Oesterheld se tiñe de tristeza, de fatalidad, de pesimismo. Todo ello quizá reflejo de la situación que en ese momento vivía nuestro guionista.

En *Watami*, su tercera incursión en el tema de los indios norteamericanos después de *Sargento Kirk* y *Ticonderoga*, un joven guerrero cheyene se enfrenta a una naturaleza hostil, a unos compañeros de raza implacables en sus odios y a la invasión de un hombre blanco convencido de su superioridad. La evolución de *Watami* ante estas situaciones es magistral. De joven, casi niño, se convierte en guerrero sin haber pasado por la edad adulta; evidentemente, esto lo desquicia. Oesterheld maneja la conducta de *Watami* con sumo cuidado y coherencia hasta llevarlo a su trágico final, que llega por sorpresa al desprevenido lector. Pese a que el argumento es clarísimo, como era característica de Oesterheld, el destino final de *Watami* no tiene gloria ni heroísmo, y llena al lector de una confusión contradictoria al no poder saber si el desenlace es justo.

Pero todo este desasosiego se refleja de una manera aún más contundente en *Mort Cinder*, quizá debido a que Breccia también estaba atravesando por una situación terrible: la larga enfermedad de su esposa. *Mort Cinder* es una obra quizá menos pensada que *Watami*, menos lineal y sin un rumbo claro, pero coinciden en lo esencial: el hombre ante la fatalidad, narrado sin aspavientos pero sí con pesimismo. Mort, el hombre de las mil muertes, es un poco la conciencia, el testigo de la humanidad. Oesterheld y Breccia lo situaron en diversas épocas históricas, pero nunca como rey o general, ni tan siquiera como héroe. Se narran historias que van desde episodios históricos importantes a sucesos que serían banales si no fuera por el intenso dramatismo de sus personajes. *Mort Cinder* tiene muchos nexos de unión con *Sherlock Time*, pero aquí los autores van un poco más allá de la simple aventura para ahondar en la psique humana. Y esa profundización queda plasmada por unos trazos atormentados de un Breccia que jamás había experimentado tanto y que parece a años luz de su trabajo en *Vito Nervio*. [10] Raras veces, muy raras veces, el cómic ha dado una obra de la calidad de *Mort Cinder*.

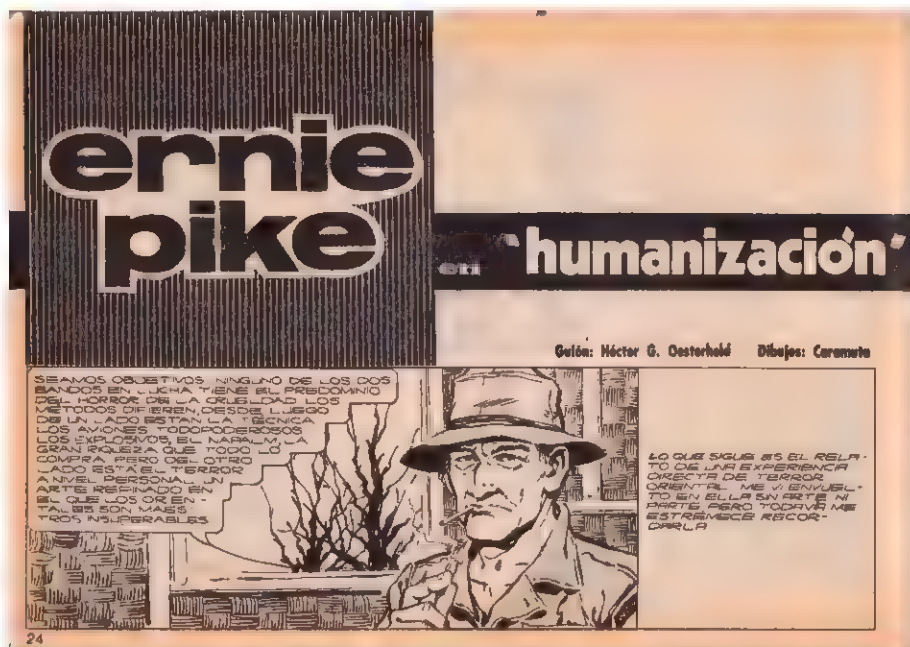
CHE

En plena colaboración con Alberto Breccia, hacia 1968-1969, aparece *Che*, una biografía de Ernesto Guevara, en la que participó también el hijo de Alberto, Enrique Breccia. Pese a que para muchos es una obra menor, poco estudiada y citada a menudo de soslayo, en *Che* podemos encontrar algunos de los textos más evocadores y poéticos de Oesterheld. En esta obra, nuestro guionista se implica totalmente con el personaje y sus ideas políticas. Y más allá de que éstas fueran de izquierdas, se hace hincapié en el tremendo humanismo y su preocupación por los desfavorecidos que siempre presidieron los actos de Guevara. Dado que estos temas eran compartidos por Oesterheld, no es de extrañar que éste se sintiera como pez en el agua y nos ofreciera algunos de sus mejores textos.

OTRA VEZ EL ETERNAUTA

Después de guiones para diversas editoriales, como el deslumbrante *Richard Long*, rodo un ejemplo de economía de recursos narrativos y de experimentación gráfica, en 1969 Oesterheld y Breccia se sumergen en narrar, de nuevo por entregas, *EL Eternauta* en la revista *Gente*. Oesterheld tiene otra oportunidad de contar una historia que ya conocía. Pero no se limita a transcribir, no; ahora la historia se politiza, ya no es el mundo el que está en peligro, únicamente Sudamérica. Ahora la humanidad no se une para luchar contra el invasor; todo lo contrario, las intrigas políticas de los países poderosos se lo ponen aún más fácil. El ejército argentino ya no es aquella institución en la que se puede confiar, y los militares aparecen fríos, despiadados. Y he aquí cómo Oesterheld toma partido. Su humanismo y su implicación social lo llevaron a tomar posiciones políticamente de izquierda (de hecho militó en la organización Montoneros) que lo llevaban a reflejar su miedo y su repulsa a una institución como el ejército, antes respetado y querido por el pueblo pero cada vez más alejado de él.

El grafismo de Breccia es más experimental y rompedor que nunca. Siempre al servicio de la narrativa, los dibujos se vuelven simbólicos e incluso abstractos. Demasiado para la época, los editores no comprenden que se estaba forjando una nueva obra maestra. Tanto fue así que los autores se vieron obligados a precipitar el final en la tercera entrega. De esta manera queda una obra inconclusa, fallida, que sólo nos hace lamentar por no saber qué final nos tenía preparado Oesterheld y qué experimentos podían salir todavía de la pluma de Breccia.



Página de la revista *Top* número 10 de abril de 1972 protagonizada por Ernie Pike en Vietnam.

OTRA VEZ LA INVASIÓN

El destino quiso que el siguiente trabajo importante de Oesterheld también fuera por entregas para una revista. En 1970, anunciada a bombo y platillo, aparece *La guerra de los antartes* en la revista argentina *2001*. Esta obra tiene importantes puntos en común con *EL Eternauta* de *Gente*, una invasión extraterrestre apoyada por el ansia de poder de las grandes potencias. Pero también tiene puntos distintivos muy interesantes. En esta obra, el poder político y las fuerzas vivas de la Argentina aparecen como fuerzas benévolas realmente comprometidas con el destino del pueblo. Todo un canto al optimismo y a la fe en la humanidad pese a los duros reveses que viven los protagonistas. El peso de la narración, al contrario que en *EL Eternauta*, cae en diferentes personajes que asumen el protagonismo por turnos. Los dibujos de León Napo, sin embargo, ayudan poco al desarrollo de la historia. Típico producto de la época, resultan demasiado naífs como para reflejar la tremenda fuerza de los personajes y de la historia.

Saltándonos las cronologías, el diario *Noticias*, vinculado al movimiento Montonero, decidió darle una oportunidad a esta historia en 1974, y *La guerra de los antartes* volvió a aparecer, en este caso en formato de tira diaria y con un dibujante más que adecuado, Gustavo Trigo. Oesterheld y Trigo profundizaron en los aspectos más dramáticos de la historia consiguiendo momentos de fuerza memorable. Desgraciadamente, la historia quedó inconclusa debido al cierre del diario, fruto de la brutal represión de la junta militar.

COLUMBA

Si bien el breve paso por la editorial Columba quizá no sea muy destacable dentro de la obra de Oesterheld, sí tiene un significado muy importante para el lector español, ya que éstas fueron las primeras obras de Oesterheld que llegaron a España de manera regular a los quioscos. Así, muchos jóvenes españoles descubrieron a Oesterheld con *Argón, el justiciero*, *Arkón* o *Kilroy* en las colecciones *EL Tony* y *Fantasía*. Es muy importante destacar el trabajo que realizó con José Luis García López en *Roland, el Corsario* o con Horacio Al tuna en *Kabul de Bengala*. Si bien eran obras menores, no es menos cierto que destacaban claramente del resto de la revista gracias al estilo inconfundible de Oesterheld, que aún en horas bajas era difícil de superar.



Página de la revista *Hora Cero Extra!* número 5 de diciembre de 1958 en la que vemos una presentación de Sherlock Time.

EL ETERNAUTA SEGUNDA PARTE

Tras el éxito en 1976 de la reedición de *El Eternauta* por parte de la editorial Skorpio, ofrecen a Oesterheld realizar una secuela junto con Solano López. Pero lo que se planteaba como una gran obra resultó fallida. La implicación política de Oesterheld, cada vez más importante, lo llevó a realizar una historia desgarradora y nada sutil donde la derrota del enemigo justifica casi cualquier medio. Este momentáneo alejamiento de sus posiciones humanistas habituales hicieron que la historia se resintiera. Por otro lado, las amenazas explícitas (en aquel momento Oesterheld ya estaba buscado y tres de sus hijas ya estaban desaparecidas) a la editorial por parte de la junta militar en el poder de aquel entonces, hicieron que partes del guión fueran modificadas o eliminadas. Y si a esto le sumamos un Solano López no demasiado implicado, el resultado final es una obra que, aunque correcta, también es fallida al resultar no sólo extraña al resto de obras de Oesterheld, sino incluso a la primera parte de *El Eternauta*.

Oesterheld realizó junto con Horacio Lalia,[11] también para Skorpio, *Nekrodamus*, una incursión en el campo del terror que no pasó de tópica pese algunas escenas brillantes.

EL FIN

Poco después, la dictadura militar, en su política de exterminio de opositores, arrestó, torturó y finalmente asesinó a Héctor Germán Oesterheld y a sus cuatro hijas, dejando Argentina y el mundo sin uno de sus mejores narradores. Su genio, su capacidad de conectar con el gran público mediante sus obras, su humanismo y su implicación política en un país convulso lo pusieron en el punto de mira de los verdugos. Sirvan estas líneas para darlo a conocer un poco más en nuestro país.

NOTAS

[1] Pese a su amor por el cómic, Oesterheld siempre tuvo una vocación literaria como se demostró en los relatos y novelas que escribió. De hecho, se cuenta que estuvo a punto de colaborar con Jorge Luis Borges en un proyecto que nunca llegó a ver la luz.

[2] Oesterheld siempre gustó de seudónimos y los utilizó ampliamente tanto en otras editoriales como en los primeros tiempos de la Editorial Frontera. Entre estos seudónimos podemos citar H. Sturgiss, C. de la Vega, Héctor Sánchez Puyo!, ere. Incluso algunos estudiosos afirman que bajo el seudónimo de Jorge Mora, ampliamente utilizado por Jorge Oesterheld (hermano de Héctor), también se esconden obras de Oesterheld.

[3] Esta característica nos llevó a encontrarnos numerosas aventuras contadas desde el punto de vista de alemanes y japoneses, cosa muy rara hasta hace muy poco.

[4] La serie se denominaba en un principio Ticonderoga Flint, pero en poco tiempo pasó a denominarse Ticonderoga a secas.

[5] La revista *Más Allá* era editada por Ediciones Abril y fue una de las pioneras de la ciencia ficción en castellano. Ofrecía tanto material americano traducido (Heinlein, Asimov, etc.) como relatos autóctonos, algunos escritos por Oesterheld. También se comenta que Oesterheld pudo ser el director de la revista durante algunos números. *Más Allá* duró 48 números.

[6] En 1995 la argentina Ediciones Colihue publicó seis libros que recogen una parte muy representativa de la obra literaria de Oesterheld. Dos de ellos están protagonizados por Bull Rockett, dos más por el Sargento Kirk, uno por Ernie Pike y otro más por El Eternauta. Este último es especialmente interesante porque en él se ofrece la continuación cronológica y más auténtica de *El Eternauta*, eso sí, en forma de relatos corros. Varias librerías especializadas españolas cuentan con este material. Realmente merecen la pena aunque sólo sea para darse cuenta de qué gran talento perdió la literatura.

[7] El número 7 de *Ernie Pike Batallas Inolvidables*, dedicado a la batalla de Londres, no incluía historietas. La explicación que se ofrece en el editorial es que merecía la pena ofrecer las foros originales de aquella batalla. No sabemos si esto no era más que una excusa para justificar un retraso de los dibujantes o algún problema de redacción, pero el resultado final, fotos en blanco y negro unido a relatos de Oesterheld, es excepcional debido a la excelente prosa de este último.

[8] Los relatos de Oesterheld, de gran calidad, era lo único que salvaba la revista. De hecho, gran parte de los relatos estaban protagonizados por El Eternauta. Y es ésta la continuación más creíble y de mejor calidad que se ha hecho de la primera aventura del personaje. Por esta razón, muchos estudiosos argentinos se refieren a estos relatos como la segunda parte de *El Eternauta*.

[9] *Sherlock Time* fue reeditado por primera vez en esta revista.

[10] *Vito Nervio* es la obra capital de la juventud de Alberto Breccia. Pese a ser muy clásica y tópica, en ella ya se puede empezar a apreciar el talento expresivo y narrativo de Breccia.

[11] Horacio Lalia, futbolista y dibujante. Sus facciones sirvieron de modelo a Mort Cinder.

LA ÚLTIMA BATALLA DE ERNIE PIKE HUGO MONTERO



SUDESTADA (2001, SUDESTADA) 37, 9-IV-2015

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 13, 9-IV-2015

Una década después del fin de la Segunda Guerra Mundial, la sensibilidad de Héctor Oesterheld y el talento de Hugo Pratt coincidieron en una de las sagas épicas más importantes del cómic argentino. Ernie Pike, el cronista que contaba las pequeñas historias que quedaban tendidas en el campo de batalla. / A decade after the end of World War II, the sensitivity of Hector Oesterheld and talent of Hugo Pratt agreed on one of the most important Argentine comic epic sagas. Ernie Pike, the chronicler who told little stories that were lying on the battlefield.

Notas: Texto publicado originalmente en el número 37 de la revista `Sudestada`, recuperado y ampliado posteriormente para su inclusión en el libro `Oesterheld. Viñetas y revolución` (Editorial Sudestada, 2014).

LA ÚLTIMA BATALLA DE ERNIE PIKE



Arranque del episodio "El centinales de Ernie Pike, publicado en *Hora Cero Semanal* n° 13 (27-XI-1957).

"Tengo que contarle algo. Un relato que hay que difundir, para que el mayor acto de coraje que he visto en toda la guerra no sea conocido tan solo por unos pocos... Un relato en el cual se demuestra que el hombre, el hombre verdaderamente humano, no tiene bandera. Es la historia del gesto de un soldado enemigo, señor Pike". Dos siluetas sombreadas, una taberna en medio de la nada: un pueblito francés arrasado por la aviación alemana. Un viejo campesino, comandante de los guerrilleros maquis, tiene una historia para contar. Del otro lado de la mesa, un corresponsal de guerra que escucha. Escucha todo desde el principio. Una historia, un relato mínimo de hombres atravesados por la guerra. Una nena francesa, Clodia, y la amistad que cosecha por azar con un centinela alemán, el soldado distinguido Helmuth Gruber, apostado en las puertas de un viejo castillo ocupado por los nazis. Un vínculo extraño, la nena que intenta alimentar a los gatos de la torre y el soldado que la ayuda. Cada día, un saludo, una breve conversación, la soledad de la guardia. "Entre los nuestros, Clodia, hay muchos buenos y muchos malos, al igual que entre los tuyos... Tú eres buena, lo sé. Igual que una niña que conocí en Alemania", explica él. Ella lo prueba, y lanza su muñeca al río: el soldado baja por la pendiente al rescate. No espera la trampa, la herida, la emboscada, la captura. Clodia tampoco advierte el plan de su tío, le reprocha haberla engañado a ella también: "Sí Clodia, soy malo... Pero lo soy para que mañana no tengas que serlo tú", explica el viejo Planeta, en plena retirada. Al soldado Helmuth Gruber se lo llevan prisionero a las cuevas, al refugio que los maquis han montado para atender a sus heridos. Pero algo sale mal. Una distracción, algunos golpes, un rifle al alcance del nazi, y los cazadores ahora son presas. El soldado escapa por el bosque y lleva a Clodia como rehén. En la marcha, se detiene, se despide de ella, le comenta que le recuerda mucho a otra niña, Gretchen. Le muestra su foto. Y se va. Se enfrenta a sus superiores, entusiasmados por la chance de conocer la ubicación precisa del refugio de esos malditos maquis. Pero el soldado no dice nada. Nada. Sabe las consecuencias de su silencio. Pero su silencio vale la vida de Clodia, y vale también la vida de su hija Gretchen, allá lejos, en Hamburgo.

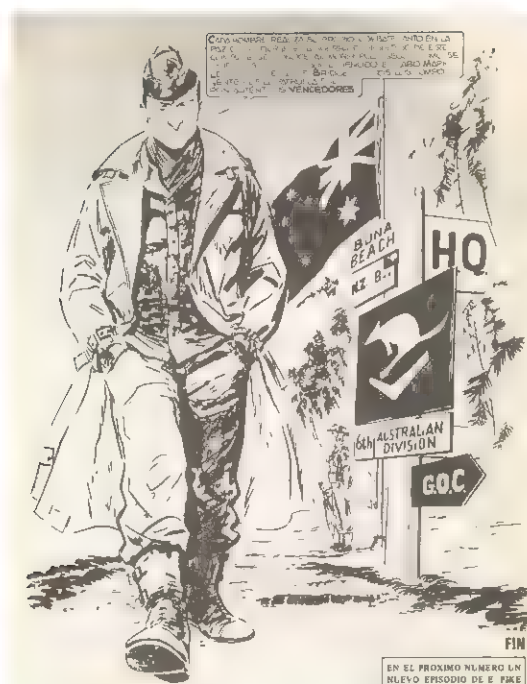
"El centinela" es el nombre de esta historia, al menos en la versión publicada en España.



El soldado alemán se despide de Clodia, recuerda a su propia hija y se va.

Quién sabe si es cierta la leyenda aquella que señala que Pratt se molestó con esta historia porque dejaba bien parados a los alemanes, y la dibujó a disgusto. No parece. La historia es de lo mejor que acuñó la dupla Oesterheld-Pratt. Camina por el contorno de la perfección, pero también sintetiza la calidez de la saga y de su protagonista. Ernie Pike, un corresponsal de guerra asqueado de la hipocresía de los uniformes, resuelto a romper con los panegíricos de gloria, relata en sus apuntes historias mínimas, la de soldados que, en medio del barro y la desesperación, buscan un resquicio de dignidad. Son hombres anónimos y están allí para matar y para morir, pero también son trabajadores, granjeros, médicos, estudiantes. Ellos son los protagonistas de las crónicas de Pike, el punto más alto en la historia del cómic argentino.

En la saga, los hombres son hojas al viento, marionetas de un titiritero sangriento llamado guerra. A contramano de la demonización de alemanes y japoneses, Oesterheld rescata los gestos humanos atravesando los bandos en pugna: imposible olvidar ahora a ese puñado de soldados brasileños que, atrapados por una patrulla nazi, aguardan en fila el balazo final, fusilados uno a uno en la nieve, antes de confesar cualquier dato sobre las tropas aliadas; como tampoco al guerrillero maquis Denis, que es abatido en su bautismo de fuego en pleno sabotaje de un tren, y todo por intentar impresionar al líder de la resistencia... *"Cada hombre realiza su propio combate, tanto en la paz como durante la guerra. El resultado de este combate se conoce al morir, pues, según como se muere, se es vencedor o vencido. El cabo Mark Lenner, el teniente Bridge y todos los componentes de la patrulla fueron auténticos vencedores"*, anota en su libreta un adusto Pike, saliendo casi del cuadrito final de "La patrulla". En esa aventura, ambientada en Nueva Guinea, una patrulla australiana huye del ataque japonés en busca de la costa, a la espera del arribo de un barco salvador. Pero la patrulla es devastada y la ayuda nunca llega. Sin embargo, en mitad de la tragedia, a segundos del final inexorable, un par de hombres resuelve preservar la ilusión de uno de los sobrevivientes, ciego por una explosión, en un gesto que invade de humanidad la última página. Una historia que se repite sin *happy endings* y sin vencedores, ni buenos ni malos, ni banderas ni razas; apenas hombres lanzados a la muerte con un fusil en la mano ante el abismo del único enemigo *"odioso, cruel e infame, más que cualquier otro: ¡la guerra!"*.



Página final de "La patrulla".

Para desarrollar su personaje, Oesterheld se basó en el trabajo de un verdadero cronista de guerra, de nombre Ernie Pyle, que recorrió varios frentes de batalla durante la Gran Guerra y dejó su impronta en la prensa estadounidense hasta pocos días antes del armisticio, cuando el disparo de un francotirador japonés lo abatió en una isla, al norte de Okinawa. "Estaba perplejo. ¿La guerra era un espectáculo o no? Uno podía ver auténticas tragedias, un heroísmo inaudito y también, casi siempre, un telón de fondo cómico. Pero cuando tomaba mi pluma para dar testimonio fiel, lo que debía relatar era el sufrimiento de los hombres en el frente que deseaban estar en otra parte; mientras otros, en la retaguardia, en puestos banales, sufrían por no poder estar en el frente; todos tenían una desesperada necesidad de hablar con alguien: no había mujeres frente a las que comportarse como un héroe, no había vino, ni aún menos canciones; hacía frío, iban sucios... Queda claro que el drama existía, y también la aventura", escribe Pyle.

Según el escritor John Steinbeck, el autor de *Viñas de ira*, el trabajo de Pyle en el frente era ocuparse de aquello que los grandes diarios eludían en sus informes: "Hay dos guerras, y no tienen gran cosa en común. Está la guerra que comporta mapas y movimientos de tropas, campañas, ejércitos, divisiones, regimientos y teorías balísticas: esa es la guerra de los generales. Después está la guerra de los soldados, presa habitual de la nostalgia y el agotamiento, que a veces tienen gracia y a veces se dejan llevar por la violencia, de los soldados que se lavan las medias en el casco, que protestan por la rutina, que le guñan el ojo a las chicas y que cumplen con dignidad, valor y una cierta dosis de humor, la tarea más repugnante que el mundo haya conocido. Ésa es la guerra de Pyle"[1].

Parafraseando a Steinbeck, esa también es la guerra de Pike, la guerra que le interesa registrar a Oesterheld. La guerra de los márgenes de los libros, la que protagonizan soldados que luchan por su compañero de trinchera, hombres para quienes la patria es una abstracción inasible, porque su patria es el otro, el de al lado. Por el compañero los cobardes son capaces de avanzar un paso, por el otro pueden realizar actos heroicos, impensados segundos antes, cuando el miedo los domina y la artillería los paraliza.

Para definir los rasgos del personaje principal, Oesterheld sugirió retratarlo como un tipo simpático, noble, buenazo, y terminó la nota dirigida al dibujante con un comentario divertido: "Bah, hacelo como yo"[2]. Pratt se tomó muy en serio esa recomendación: vistió al propio Oesterheld con una gorrita militar y utilizó su rostro para inmortalizar a aquel cronista que iba por las ruinas de una guerra que dejaba cientos de historias para apuntar en su libreta.



Héctor Germán Oesterheld hacia 1957, caracterizado como Ernie Pike.
Imagen de H.G.O. (1999) de Víctor Baylo y Daniel Stefanello.

Pratt terminó ilustrando 34 episodios y fue la oportunidad de volcar por primera vez todos sus conocimientos en una historieta hecha a su medida. La guerra vista como nunca: no la guerra de los prolijos uniformes, de las órdenes firmadas por los generales. No, la guerra de Pratt es la otra. La de las sombras de la noche, la de soldados demacrados por sus miedos, sucios de trinchera y hambre. La de las explosiones que desgarran en serio, la de los disparos que atraviesan la carne. Incluso, los sonidos de la guerra de Pratt son diferentes, porque cambió para siempre la banda sonora de la historieta, como bien apunta Fontanarrosa: "Los disparos no sonaban *bang-bang* como en todas las otras historietas que yo había leído. En las tiras de Pratt los rifles sonaban con un *crak-crak-crak* seco, corto y novedoso. Tiempo más tarde, en mi vida no muy aventurera, me tocó escuchar disparos reales de armas de fuego y sonaban así, con la onomatopeya acuñada por Pratt, *crak-crak*, como martillazos sobre una chapa. Sin duda, a Hugo le desvelaba ser fiel a esos sonidos, y aguzaba el oído para decodificarlos"[3].



El seco crack-crack-crack de los rifles en "Francotiradores".

Uno de los pilares de Ernie Pike fue la documentación. Y el secreto del detalle de aquellos uniformes, armas, secuencias tenía como raíz a la redacción de *Il Gazzettino* de Venecia. De allí Pratt sustrajo ("me afané", confesó sin pudores y en un criollo impecable) una valija con centenares de fotos de guerra, registradas durante la ocupación inglesa y americana. Ahí estaban a la mano, instantáneas que eran alimento para la ambientación precisa y devastadora de Pratt, pero también para la imaginación de Oesterheld. "Las fotos, sí, son mi técnica. Con cualquier foto a la vista uno puede escribir un guión. Me acuerdo de la foto de una mula muerta. Me preguntaba qué fue o qué pasó para que la mula muriera. A lo mejor, la mula ni aparece en el relato. Pero es un método de trabajo, de hacer aflorar la inspiración. Es una receta, ¿eh? No debería pasarla, pero... Hace poco vi cuadros de la Guerra de Secesión, de los combates del Norte contra el Sur. No había un solo cuadro que no contuviera, en potencia, una historia. Ni uno"[4].

Amigo y biógrafo de Pratt, el francés Dominique Petitfaux, insiste en esfumar la frontera entre el guionista y el dibujante. Anota, por ejemplo, que el reparto del trabajo entre ambos fue "confuso", y hasta dice que Pratt participó en algunos guiones. Además, sostiene de modo temerario y sin proponer una sola fuente confiable, que Hugo escribió cinco de las aventuras del corresponsal, entre ellas dos de las más famosas: "Tarawa" y "Los diecisiete de la nieve". Habrá que desconfiar de Petitfaux porque su admiración por Pratt lo lleva incluso a un ninguneo absurdo con el hacedor de aquella serie extraordinaria, en el prólogo de la edición de Norma: "El tema del silencio es muy importante en Ernie Pike, y cuando uno descubre las largas secuencias mudas de las obras posteriores de Pratt, resulta fácil adivinar que esas viñetas sin texto son obra del dibujante, deseoso de compensar los bellos pero largos diálogos –y los recitados, a veces inútiles– del guionista. Si el silencio que sigue a Mozart es Mozart, el silencio que sigue a Oesterheld es de Pratt"[5]. El comentario es malicioso porque le otorga a Pratt las virtudes de un recurso narrativo que es propio de Héctor: como en ninguna otra historieta, en Ernie Pike el argumentista apela a la acción cruda y continua, se apoya en el relato oral que desanda cada episodio, y disminuye los textos de un modo considerable, si se la compara con sus trabajos de esta etapa. Por otra parte, no quedan dudas: es en Ernie Pike donde es posible vislumbrar a Oesterheld, con sus dudas y sus certezas, con sus principios y sus temores. Se trata de la historieta que mejor lo define, aquella donde se atraviesan los tópicos de su obra (la amistad, el sacrificio, el miedo) empujados al extremo por la guerra, ese arquetipo amplificado que exige del hombre común una respuesta de vida o muerte ante lo extraordinario que lo rodea.



El dramático silencio en "El fusilamiento".

Después de todo, Héctor se encargó de destacar desde siempre el aporte de Pratt en la historieta, pero remarcando también los roles de cada quien: "Ernie Pike muestra a dónde puede llegar la colaboración estrecha de argumentista y dibujante: el personaje y las aventuras las creo yo, es cierto, pero también es verdad que en el proceso de creación tengo en todo momento presente lo que Hugo hará después: pienso en un guerrillero italiano y no pienso en un guerrillero cualquiera. Pienso en un guerrillero que Hugo pueda llegar a dibujar"[6].

En estos tiempos de guerras televisadas en directo y transmitidas por corresponsales que hablan desde la habitación de un hotel, donde apenas se vislumbran por la pantalla de CNN destellos verdes y ráfagas distantes en la noche, y donde el trabajo de los cronistas se reduce a reproducir informes oficiales, las crónicas de Pike nos recuerdan, por sí acaso alguna vez lo olvidamos, la extrema fragilidad del hombre que, ante el peor de los escenarios posibles, elige convertirse en héroe cuando salva a un amigo, cuando rescata de entre los escombros de la miseria un luminoso retazo de dignidad.

NOTAS

[1] César Vidal, "El corresponsal más leído", *El mundo*, 25 de noviembre de 2001.

[2] "Mis cien personajes y yo", *Siete Días*, 23 de septiembre de 1974.

[3] Roberto Fontanarrosa, "El impacto que me marcaría para siempre", *Ticonderoga*, Biblioteca *Clarín* de la historieta, 2004.

[4] Guillermo Saccomanno y Carlos Trillo, "El (¿último?) gran reportaje", *Oesterheld en primera persona*, La bañadera del cómic, 2005.

[5] Dominique Petitfaux, "Para acabar con un malentendido", *Ernie Pike*, Norma, 2003.

[6] Héctor Oesterheld, "Cómo nace un personaje de historieta", *Dibujantes*, julio de 1957.

LA JOYA IGNORADA: EL ETERNAUTA ANGEL OLIVERA



YELLOW KID (2001, GIGAMESH) 3, 16-III-2015 p. 21-32

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 13, 16-III-2015

Repaso detallado a `El Eternauta`, obra capital de la historieta argentina, y sin embargo poco conocida en España, al menos hasta que se cumplió su 50 aniversario en 2007. / Detailed review of `El Eternauta`, masterpiece of Argentinian comic, yet little known in Spain, at least until its 50th anniversary in 2007.

Notas: Artículo publicado originalmente en la revista `Yellow Kid` n° 3, recuperado ahora para Tebeosfera, aunque revisado, ampliado y actualizado por el autor para la ocasión.

LA JOYA IGNORADA: *EL ETERNAUTA*

INTRODUCCIÓN

Son las tres de la madrugada, y un hombre está escribiendo tranquilamente en el despacho de su casa. De pronto, oye un crujido en la silla que tiene ante sí, al otro lado del escritorio. Lentamente, una figura espectral empieza a cobrar forma, y un hombre vestido con extrañas ropas aparece ante él. Es un hombre aún joven, pero con el rostro cubierto de arrugas fruto del sufrimiento y de la experiencia, alguien que, según nos dice el dueño de la casa, narrador del relato, tenía "la mirada de un hombre que había visto tanto que había llegado a entenderlo todo". "¿Qué haces?", pregunta el recién llegado, y el narrador le responde: "Soy guionista... guionista de historietas". El desconocido, a su vez, se presenta como "El Eternauta", una forma de definir, según sus propias palabras, "mi condición de navegante del tiempo, de viajero de la eternidad, mi triste y desolada condición de peregrino de los siglos". Desde hace mucho tiempo, el Eternauta no hace sino buscar, buscar, buscar... Pero está muy cansado y desea detenerse un poco en su continuo peregrinar. Entonces, comienza a contar su historia. "Escuché —nos dice el narrador—; todo el resto de aquella noche no hice otra cosa que escuchar. Tal como él lo dijo, cuando concluyó ya estaba todo claro. Tan claro como para llenarme de pavor. Tan claro como para sentir por él una enorme piedad".

Así comienza *El Eternauta*, la obra maestra del gran guionista Héctor Germán Oesterheld, clásico incontestable y por excelencia del cómic argentino y una de las cumbres de la historia mundial del cómic. Publicada originalmente en el semanario *Hora Cero* entre 1957 y 1959, y desarrollada episodio tras episodio en una larguísima narración que llegó a las 350 páginas en formato apaisado, *El Eternauta* se convertiría en una de las historietas de más éxito de las publicadas en dicho país, en un tebeo de culto.



Inicio de *El Eternauta*.

A pesar de las afinidades lingüísticas y culturales, el cómic argentino no es demasiado bien conocido en nuestro país, no al menos todo lo que debiera. Si exceptuamos a la celeberrima Mafalda, sólo ha tenido un papel descolante en períodos muy concretos, a partir de 1977, con el *boom* del cómic propiciado con las revistas de Nueva Frontera, y más tarde, en los ochenta, con su amplia representación en las de Norma. Una lástima cuando hablamos de un vivero de excelentes guionistas y dibujantes, autores de un gran número de obras memorables; no en vano nos referimos a un país donde la historieta llegó a su mayoría de edad al menos dos décadas antes que en España y que, pese a su accidentada —y terrible— historia reciente, no ha dejado de producir historias de gran interés.



Portada de *El Eternauta y otras historias*, con ilustración de Breccia.

Muchos lectores talluditos recordarán *El Eternauta* por la nueva versión dibujada por Alberto Breccia en 1969, publicada por episodios en España en *El Globo* y recopilada posteriormente en álbum por Nueva Frontera. Aun siendo ésta una obra notable, sobre la que luego volveré, aquí voy a referirme al cómic original, conocido en nuestro país hasta hace poco sólo por unos pocos afortunados, entre los que yo me cuento, gracias a las sucesivas reediciones del grueso volumen publicado en Argentina por Record, lamentablemente en un papel y unas tapas de ínfima calidad que no han soportado bien el paso del tiempo. Fuera de eso, en España fue publicado por entregas en la revista de terror *Dossier Negro*, pero con las páginas remontadas de cualquier manera y cuando dicha publicación estaba dando ya las últimas boqueadas, por lo que pasó completamente desapercibido. Inexplicablemente, hubo que esperar hasta 2007 para que por fin, celebrando el 50º aniversario de su nacimiento, esta obra fuera por fin publicada en España, de la mano de Norma, en un impecable tomo integral. Sólo entonces, la joya ignorada ha dejado de serlo.

El binomio creador de *El Eternauta* no debería necesitar presentación. Héctor G. Oesterheld fue el mejor guionista en un país de buenos guionistas, y su nombre no fue sólo la piedra angular de este modo de expresión en Argentina desde fines de los años cuarenta hasta los setenta, sino que su influencia ha marcado decisivamente al cómic de aquella parte del mundo hasta nuestros días. Fue el creador literario de una larguísima serie de personajes y autor de infinidad de historias tanto cortas como largas, entre ellas algunas tan conocidas, incluso en nuestro país, como *Sargento Kirk*, *Ernie Pike*, *Ticonderoga* (todas ellas con dibujos del poco después celeberrimo Hugo Pratt), *Randall* (dibujada por Arturo del Castillo), *Mort Cinder* (con Breccia)...

Por lo que se refiere al dibujante, Francisco Solano López, es uno de los grandes veteranos de su país, y por ello mismo ha vivido y sufrido en sus carnes todas las vicisitudes que ha atravesado el género en Argentina en el último medio siglo. Dibujó en los cincuenta series como *Bull Rockett* y *Ernie Pike*, escritas por Oesterheld; luego, en los sesenta, trabajó en *Kelly*, *ojo mágico*, para I. P. C., en Inglaterra. En los setenta, más libre de encorsetamientos editoriales, dibujaría, con guiones de Ricardo Barreiro, la saga de ciencia ficción *Slott Barr*, y después *Ministerio*, así como una gran cantidad de obras largas y cortas de toda temática, en las que abundan, de forma soterrada a veces, de forma clara y explícita otras, referencias a la brutal realidad de la época y del país en que le tocó vivir.



Portada de la primera edición en libro de *El Eternauta* (Record, 1975).

LA HISTORIA

Volvamos a la historia que nos ocupa, la historia del hombre llamado el Eternauta. Su nombre auténtico es Juan Salvo, y rememora para su anfitrión —indudablemente el mismo Oesterheld— una noche de invierno, una noche en la que él y tres amigos suyos —Favalli, profesor de física; Lucas, empleado de banco, y Polsky, un jubilado— jugaban su habitual partida de cartas en su chalet de un barrio residencial de Buenos Aires. En la planta baja de la casa están Elena y Martita, esposa e hija de Salvo. En el exterior se oye el ruido del tráfico en la avenida próxima. Es una noche como cualquier otra, o al menos es lo que todos creen.

Súbitamente se produce un apagón. Un apagón seguido de un silencio total, ominoso y terrible. Algo espantoso ocurre fuera, como advierten en cuanto miran a través de los cristales de la ventana cerrada. Está nevando sobre la ciudad. Pero es una nevada extraña, de copos fosforescentes... y mortales, pues matan instantáneamente todo cuanto tocan: las personas, los animales y hasta las plantas. A través de la ventana ven los vehículos detenidos o volcados, los cuerpos de todos aquellos viandantes sorprendidos por la nevada... Incluso aquellos que están en sus casas mueren al abrir las ventanas o colarse los copos mortales por cualquier resquicio. Polsky, temiendo por la suerte de sus familiares, sale pese a todo de la casa y cae fulminado en mitad de la calle. Los demás sobreviven de puro milagro, al estar la casa de Salvo herméticamente cerrada. Pero enseguida son conscientes de la enormidad de lo ocurrido: una inexplicable catástrofe, que al principio achacan a las explosiones nucleares en el Pacífico, se ha abatido sobre la humanidad, y a juzgar por el silencio de la radio, el cataclismo ha sido casi total, y sin duda son muy pocos los que, como ellos, se han salvado en un primer momento de la catástrofe. Las personas que conocían, sus familiares y amigos, todos ellos han perecido. Son náufragos, como Robinson en su isla, que han de remodelar su entorno a su conveniencia para sobrevivir, sólo que están rodeados no por el océano, sino por la muerte.



El fin de la civilización, visto a través de los ojos de Héctor G. Oesterheld y del pincel de Francisco Solano López.

Dirigidos por Favalli, hombre práctico y enormemente hábil que nunca pierde la calma pase lo que pase, convierten la casa en un búnker, confeccionan trajes aislantes para poder salir al exterior sin temor al contacto con los copos y organizan expediciones para proveerse de armas, medicamentos, provisiones... Armas ante todo, sí, pues, como con gran lucidez advierte Favalli, la civilización ha dejado de existir, y el mundo, y la ciudad en especial, se ha convertido en una jungla en la que los escasos supervivientes lucharán despiadadamente entre sí, como fieras... El asesinato de Lucas por un desconocido que luego intenta irrumpir en la casa no sólo le da la razón, sino que les convence de la necesidad de huir a toda prisa de la ciudad y refugiarse en las montañas. Pero nuevos e imprevistos acontecimientos les impiden la huida.

Una serie de esferas luminosas descienden, fantasmales, en medio de la noche, una tras otra sobre el centro de Buenos Aires. Inmediatamente, Salvo y sus compañeros comprenden: se trata de una invasión extraterrestre, y la nevada mortal es obra de los invasores. La más terrible invasión alienígena de la historia del cómic, y acaso de cualquier otra forma narrativa, ha comenzado. Casi de inmediato tiene lugar un conato de resistencia organizada, en torno a un pequeño contingente militar que ha escapado casualmente a la muerte. Favalli y Salvo, así como Pablo, un adolescente al que han rescatado de su encierro, son reclutados en el pequeño e improvisado ejército compuesto por los escasos supervivientes que los militares han sido capaces de reunir. Nuevos personajes se incorporan a la historia, alguno de los cuales irá cobrando más y más importancia hasta amenazar el protagonismo de Salvo y Favalli, como el obrero Franco, joven audaz, ingenioso e inasequible al desaliento, que nunca se dará por vencido y que sacará a los demás de numerosos apuros; está Heriberto Mosca, el historiador que acompaña a los improvisados soldados y que anota en una libreta todo cuanto ocurre, empeñado en escribir la historia de los acontecimientos para las generaciones futuras, unas generaciones futuras que muy probablemente nunca llegarán a existir; está el Mayor, el militar que se empeña en organizar el contraataque contra el enemigo, y que, demasiado seguro de sí mismo, acaba conduciendo a todos a una trampa mortal...



Una viñeta de la historieta, con un *mano*.

La desigual contienda se desarrolla a lo largo de las grandes avenidas de la capital argentina, en medio del habitual paisaje de vehículos volcados y cadáveres tendidos allí donde les sorprendió la muerte al caer la nevada. Los invasores parecen ser grandes insectos a los que bautizan como cascarudos, seres armados con cañones que lanzan rayos devastadores; la alegría de una imprevista primera victoria sobre esos seres se empaña al descubrir Favalli que son seres sin voluntad propia, autómatas dirigidos por medio de artefactos insertados en sus cerebros por los *manos*, humanoides que hacen las veces de generales de división del invasor, y que dirigen igualmente a los titánicos e invulnerables gurbos, monstruos que hacen temblar la tierra a su paso y que derriban rascacielos con su empuje, así como a legiones de hombres-robot, terrestres supervivientes que han tenido la desdicha de caer vivos en poder de los manos y que han sido convertidos en esclavos de los invasores, como los cascarudos, los gurbos y, sí, los mismísimos manos.



Un monstruoso gurbo amenaza la casa de Juan Salvo.

Pues nuestros héroes acaban capturando a uno de los manos con vida, sólo para descubrir que éstos son a su vez igualmente esclavos; son una raza antaño apacible convertida en instrumentos de muerte a los que se domina por medio de una "glándula del terror" insertada en sus cuerpos que los mata en cuanto el pánico les domina, impidiendo así que puedan rebelarse nunca contra sus auténticos amos, los llamados *ellos*. Los ellos son una fuerza arrolladora e invencible que conquista mundo tras mundo convirtiendo a sus pobladores en esclavos y máquinas de matar para seguir conquistando y devastando el universo.

Las peripecias se suceden, y tras cada leve rayo de esperanza, un mazazo más brutal que el anterior golpea al grupo cada vez más reducido de supervivientes, acosados por alucinaciones creadas por los invasores que les vuelven unos contra otros y les hacen correr directos a la muerte, perseguidos por hombres-robots a los que han de matar para sobrevivir, engañados por una chica que resulta ser una mujer-robot que los lleva a una trampa... Cada arma, cada nuevo enemigo, se revela más destructor y devastador que el anterior. Llegamos a un momento en que Salvo, Favalli, Franco y los pocos compañeros que quedan tras ser aniquilado el pequeño e improvisado ejército, desconfían ya de todo y de todos, pues el enemigo, la muerte o, aún peor, la esclavitud en forma de cuerpo robotizado y carente de voluntad y de alma les acecha detrás de cada esquina, de cada sombra, de cada sonrisa de un presunto superviviente dispuesto a clavarles el cuchillo en la espalda a la primera ocasión.

Nuestros héroes llegan a avistar e, incluso, gracias a Franco, destruir la cúpula luminosa donde se encuentran los ellos responsables de la cabeza de puente de la invasión, establecida en la plaza de Mayo, sólo para salir huyendo a toda velocidad cuando descubren que misiles lanzados por los últimos supervivientes de la Tierra vuelan hacia Buenos Aires para destruir a los invasores. A duras penas escapan de la explosión atómica que reduce a polvo la capital, y de la que son testigos de primera fila. Luego retornarán a casa de Salvo para recoger a Elena y Martita e intentar huir a las montañas. Creen estar a salvo, creen que los invasores han sido contenidos, incluso, hacen caso a los mensajes radiofónicos que aseguran que la humanidad está rehaciéndose... Emprenden lo que ellos creen es el camino de la salvación, sólo para descubrir, demasiado tarde, que han caído en una nueva trampa, ésta demoledora, última y definitiva.



El pequeño grupo de supervivientes atraviesa momentos muy difíciles.

UNA NOVELA POR MEDIO DE IMAGENES

Oesterheld se tomó el relato con calma y lo prolongó episodio tras episodio partiendo de un fino hilo argumental que se fue enriqueciendo página a página con personajes y situaciones que ni remotamente había imaginado en un principio. Como tantas otras grandes obras, *El Eternauta* cobró vida propia y, en cierto modo, se fue escribiendo sola, manteniendo en vilo semana a semana a toda una generación de jóvenes lectores. Oesterheld era, además de guionista, director de *Hora Cero* y varias otras revistas de cómics, de forma que se dio a sí mismo carta blanca para escribir lo que quería y como lo quería, aparentemente sin preocuparse de su prolongada duración. La historia es extensa, pero no se hace larga. El cómic es un medio en el que, aún más que en el cine, se tiende a comprimir el máximo de información, esto es, el máximo de acontecimientos, en el menor espacio/tiempo posible. Esto es así por la carestía del material de base —se requieren muchas horas de trabajo para completar una página de cómic, y por tanto, éste ha de "cundir"— y por imposiciones editoriales, ya que es raro el tebeo que no tiene señalado un límite máximo de páginas que no se ha de traspasar. Incluso en el mercado de las historias largas por antonomasia, es decir, el francófono, se sigue manteniendo más que menos, desde siempre, el famoso tope de las 46 páginas del álbum tradicional, lo que obliga a que los autores se las ingenien recurriendo a los textos de apoyo y/o a elipsis más o menos afortunadas para narrar mucho en pocas páginas, lo que en no pocos casos repercute en detrimento de la fuerza de lo que se cuenta, de la complejidad de los personajes, de la historia, en suma. Oesterheld, que no se debía y no respondía más que a sus lectores, se tomó el tiempo que necesitó no ya para contar la historia, sino para recrearse en cada escena, en cada peripecia de los personajes, sin importarle las páginas que necesitase. Este procedimiento, facilitado por un dibujo a menudo apresurado y poco detallista, limitado en ocasiones a los trazos de pincel indispensables, pero eficaces, le permite dosificar e incrementar la tensión, el suspense de la historia, de una forma que no sería posible con procedimientos narrativos más convencionales. Véase, como ejemplo, la larga escena del avance de los soldados por las avenidas desiertas, punteado por los misteriosos e intranquilizadores temblores de tierra, que tardarán muchas páginas aún en hallar explicación.



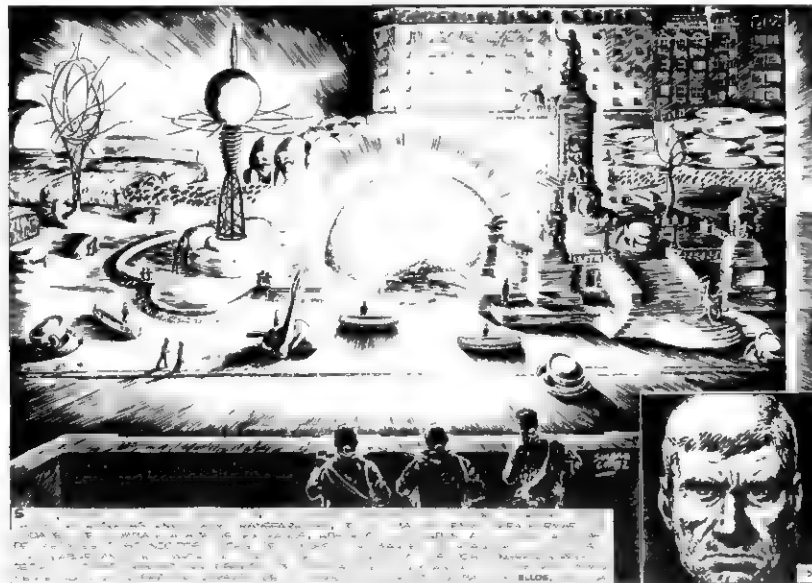
Oesterheld estaba, sencillamente, escribiendo una novela; una novela por medio de imágenes. Un novelista puede extenderse tranquilamente en una conversación entre dos personajes durante media docena de páginas, siempre y cuando el diálogo sea fluido y no reste interés a la historia que está contando; un historietista rara vez puede hacer tal cosa, pues cuenta con muchas menos páginas que el primero, así que forzosamente ha de ir a lo concreto, a resumir en unos pocos "bocadillos" lo que, en una conversación real, requeriría páginas y más páginas. Oesterheld se extendió todo lo que quiso, con ritmo sosegado pero, eso sí, sin tiempos muertos y sin dejar que disminuyese la tensión ni un instante. Creó y desarrolló sin cortapisas a un buen número de personajes memorables precisamente por su propia humanidad, por ser personajes con muchos matices, con su fuerza y sus debilidades, como aquellos con los que convivimos y nos encontramos en la calle todos los días, muy alejados, incluso los más heroicos, como el de Franco, de los estereotipos habituales. Escribió una monumental cómic-novela, y acertó.



La trama, ya lo hemos visto, es aterradora, y conforma sin duda una de las más terroríficas historias de ciencia ficción que se hayan escrito nunca. Oesterheld hizo suya la divisa de Alfred Hitchcock de comenzar con un terremoto y continuar a partir de ahí hacia arriba. Desde las primeras páginas se nos advierte que vamos a leer una historia terrible, y se nos confirma enseguida con el horror de la nevada mortal sobre Buenos Aires y el consecuente final no ya de la civilización, sino casi de la especie humana. La historia es tanto más desasosegante cuanto que continuamente se nos insinúa que a los personajes les esperan pruebas aún más duras, que lo peor está por llegar, y, en definitiva, que la epopeya tendrá un final trágico. Los acontecimientos que se suceden no hacen sino confirmar esta visión tétrica y pesimista: a cada pequeña victoria que consiguen los protagonistas, cada leve esperanza que se deja entrever, sucede una revelación demoledora o un revés aniquilador que apenas les permite levantar cabeza. Salvo, Favalli, Franco, todos ellos continúan luchando, no porque su batalla interminable tenga la más mínima esperanza de acabar en victoria, no porque esperen sobrevivir, sino, como alguno de ellos dice en algún momento de la historia, porque prefieren morir luchando que entregarse a la muerte como corderos. Conforme avanza el relato, una sensación de amarga impotencia se va apoderando del lector, pues intuye primero, y acaba confirmando después, mucho antes de llegar al final, que los héroes son como hormigas combatiendo a un coloso, a un coloso invencible, tanto más terrorífico cuanto que ni siquiera tiene rostro, y que están, desde el primer momento, condenados a la completa aniquilación.



Buena parte del impacto, y, por tanto, del éxito de *El Eternauta* se debe a haberse ambientado la historia en el mismo lugar en que se publicaba. Estamos acostumbrados a leer y presenciar toda clase de catástrofes e invasiones extraterrestres en el mundo anglosajón. Hemos visto platillos volantes y monstruos con la altura de un edificio de treinta pisos arrasando Nueva York, Washington, Los Ángeles, Londres y, desde la llegada de Godzilla, también Tokio, cosa normal porque cada autor ha ido desarrollando sus historias en el lugar donde vive y trabaja, pero que, por no ser nosotros ni los lectores originales del cómic que ahora nos ocupa estadounidenses, ni ingleses, ni japoneses, nos resulta todo eso mucho más lejano y, por lo mismo, menos emotivo. La mayor parte de la ciencia ficción en lengua española, en buena medida por una mezcla de falta de personalidad y de autoconsentida colonización cultural, ha estado ambientada en los países de sus modelos, esto es, los del área anglosajona. Por el contrario, el lector que leía cada semana *El Eternauta* veía discurrir aquella historia de pesadilla en las mismas calles por las que se paseaba a diario, perfectamente reconocibles y descritas con detalle. Aquellas avenidas sembradas de cadáveres eran las de su propia ciudad, aquella sociedad aniquilada por el despiadado invasor era la suya propia... Toda la historia está punteada por nombres de calles, barrios y distritos. Muchas páginas se desarrollan en el River Plate, el famoso estadio de fútbol de Buenos Aires, y el punto culminante del relato tiene lugar en la plaza de Mayo, el rincón más emblemático de la capital argentina. Las descripciones gráficas rozan el costumbrismo, como en la escena en que los protagonistas, con el mano prisionero y moribundo, penetran en la rústica cocina de una casa sencilla, idéntica a las que todavía podemos ver en muchas casas modestas españolas, y a la que sólo le falta el botijo en el rincón. Todo ello contribuye a que nos resulte mucho más próxima, creíble y real la trágica y terrible epopeya, y por esa razón nos conmueve mucho más, como en su momento ocurrió con toda una generación de lectores argentinos.



El cuartel general de la invasión, instalado en la Plaza del Congreso de Buenos Aires.

Añadamos a todo lo dicho un elemento en modo alguno secundario, y es el dibujante. Está claro que la base de un cómic es y será siempre el guión, y sin uno bueno y consistente es imposible realizar un tebeo decente, por muchos méritos que tenga el dibujo; de hecho, la historia de los cómics está repleta de maravillosos dibujos que han caído en el olvido más absoluto a causa de guiones insustanciales cuando no inexistentes. Pero no es menos cierto que un buen guión con un dibujo pobre, deficiente o simplemente inadecuado, o con una puesta en imágenes torpe y rutinaria, acaba malográndose. He dicho antes que el dibujo de Solano López es a menudo apresurado y esquemático, pero ello es sin duda a causa de la necesidad de trabajar rápido, de ir al grano, normal en un oficio que, como el de dibujante de cómics, ha estado en general, y más en aquella época, bastante mal pagado. Pues lo que es evidente, y ello se aprecia en especial en aquellos momentos en los que Solano parece tener menos prisa y se recrea más de lo usual, nos hallamos ante un espléndido artista, un magnífico dibujante, perfecto conocedor de la figura humana, enormemente expresivo, excelente caracterizador de personajes. Quedarán siempre en el recuerdo del lector los tonos sombríos, las manchas de negro que envuelven la terrible historia, las expresiones de terror, congoja y profundo desasosiego de los protagonistas, la galería de seres extraterrestres, siniestros, amenazadores y patéticos que pululan por sus páginas, en un creciente ambiente de pesadilla. Pero, y ello es aún más importante, nos encontramos con un excelente narrador gráfico, poseedor de un completo dominio no sólo de la línea y de los recursos expresivos, sino de la continuidad de las viñetas, del montaje, y por ello un perfecto traductor a imágenes del torrente narrativo surgido de la imaginación y el oficio de Oesterheld.

VARIAS SECUELAS Y UNA NUEVA VERSIÓN

Es normal que una historia de éxito tenga una segunda parte. Ya ocurrió con el *Quijote* y sigue ocurriendo hoy día con cualquier éxito cinematográfico de Hollywood. En el caso de *El Eternauta*, ha contado no con una, sino numerosas continuaciones, desde 1962 hasta nuestros días, y con el célebre *remake* de Breccia.

De hecho, hubo un primer intento de continuar la saga de Juan Salvo al poco de terminar su publicación en *Hora Cero*, pero el cierre de la editorial y la marcha de Solano López a Europa frustrarían el proyecto. En 1962, Oesterheld crearía para Editorial Ramírez la revista *El Eternauta*, dedicada en un principio a publicar una serie de relatos ilustrados protagonizados por Juan Salvo, en diversas épocas y lugares, en su condición de viajero por el tiempo y el espacio, para retomar, poco después, el hilo de la historia original y volver al tema de la invasión extraterrestre. Esta saga, reanudada por Oesterheld sin mucho entusiasmo, e ilustrada por media docena de artistas diferentes, quedaría inconclusa, y recopilada posteriormente en libro.

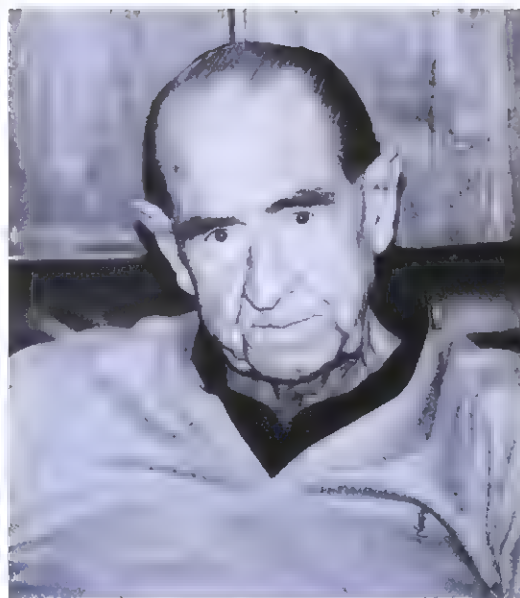
Es en 1969 cuando Oesterheld publicaría por episodios en la revista *Gente* una arriesgada nueva versión de su obra maestra, y digo arriesgada en todos los sentidos del término. Esta obra, escrita y dibujada con tonos aún más sombríos y siniestros que la original, está repleta de aciertos, a nivel gráfico y argumental. El más significativo, y desasosegador, el hecho de que la invasión se circunscribe sólo a Latinoamérica, pues las grandes potencias, "El Norte", pactan con los extraterrestres y les ceden esa parte del mundo para que les dejen a ellos tranquilos. Mencionemos, también, los métodos expeditivos de los militares supervivientes, y los tintes fascistas con que es presentado un personaje, el del Mayor, que en la primera versión aparece como un individuo íntegro y aquí asesina a sangre fría, a quemarropa y sin previo aviso a un subordinado que se atreve a discutir respetuosamente sus órdenes. Todo en esta versión, por ser más realista, lúcida y crítica con el mundo real en el que vivían los autores, es más siniestro y pesimista, y mucho más desesperanzador.



El estilo sobrio de Solano (arriba) y el experimental de Breccia (abajo) en la nueva versión de *El Eternauta*.



La aportación gráfica es esencial, pues es aquí donde Breccia da un vuelco a su carrera de dibujante de estilo más bien clásico y se lanza a la experimentación que ha marcado su carrera desde entonces, dando a la historia un marcado carácter expresionista de violentos claroscuros, ayudado por tramas y rótulos mecánicos, *collages*, raspados y un sinfín de recursos que deforman la realidad cotidiana creando una atmósfera de pesadilla mucho más aguda que la que logró Solano López en sus dibujos. La galería de seres extraterrestres es presentada con líneas borrosas e imprecisas, y ello los hace aún más aterradores; recurso que Breccia repetiría posteriormente en su soberbia adaptación de *Los mitos de Cthulhu*; destaquemos, entre otras, la escena de la carga de los hombres robot, no por breve menos estremecedora.



Solano López (izquierda) y Alberto Breccia (derecha).

Con todo, la obra, a pesar de la innovación que presenta, quedó muy lejos de ser redonda. Personalmente, estimo que Breccia se excedió en su labor experimental, hasta el punto de hacer muy confusas muchas escenas, que sólo se hacen inteligibles gracias a los textos de apoyo; el mismo Buenos Aires es aquí apenas reconocible, al contrario que en la versión original. Por otra parte, y no menos importante, la trama está aquí mucho más comprimida, y los textos de apoyo se vuelven a menudo abusivos, hasta el extremo de resumir en ellos escenas enteras, lo que no hace sino reducir la fuerza dramática de la historia. Esto llega a extremos lamentables en las últimas páginas, en que se resume bruscamente más de la mitad de la historia original en unas pocas viñetas; sólo el epílogo, un poco más reposado, permite acabar la historia con un poco de dignidad.



El Eternauta de Breccia, hablando con el guionista.

Y es que la dirección de la revista, asustada por la carga fuertemente ideológica de la historia y, posiblemente, por la ruptura gráfica que suponía el trabajo de Breccia, acabó cancelando su publicación, viéndose obligado Oesterheld a concluir inopinadamente su saga en dos o tres entregas. Probablemente no les faltaba razón —independientemente de la ideología más que conservadora de la revista—, y los acontecimientos, por desgracia, habrían de dársela.

Sin negar sus muchos méritos, el que suscribe sigue considerando superior y mucho más conseguida la versión original, aun siendo ésta más modesta y humilde a nivel gráfico y literario. *El Eternauta* dibujado por Solano López fue una obra más sencilla y con menos pretensiones. En ella sólo se intentaba contar una historia, entretener a los lectores, y quizá por eso mismo, gracias al talento de sus autores, se convirtió en una obra maestra.

EL HORROR LLEGA AL MUNDO REAL

La auténtica segunda parte, oficial al menos, de *El Eternauta*, no aparecería hasta 1976, de la mano de Ediciones Record, tras la exitosa primera reedición en un solo libro, por dicha editorial, de la obra original. De nuevo con dibujos de Solano López, la acción arranca justo donde acaba *El Eternauta*; el propio Oesterheld —o más bien su alter ego— se convierte en coprotagonista, y es arrastrado junto con Juan Salvo y su familia a un distante futuro, en el que los descendientes de los supervivientes de la invasión viven en cavernas, sometidos y explotados de modo feudal por los ellos desde una inexpugnable fortaleza. El espíritu de la historia varía bastante con respecto al original, pues Juan Salvo, de testigo-narrador de los acontecimientos, pasa a asumir el papel de héroe absoluto; más aún, de alguna manera su condición de eternauta, de vagabundo del espacio-tiempo, le ha hecho transformarse en una especie de superhombre. Juan Salvo lidera pues a los cavernícolas en una costosa y sangrienta lucha contra los manos y los ellos, llevándoles a la victoria —una victoria amarga, incluso para él, pues pierde en el combate final lo que más quiere— y a su liberación. La historia, sin ser en absoluto despreciable —todo el primer tramo del relato, sobre todo, mantiene muy bien la tensión y el suspense, a medida que los protagonistas van descubriendo el extraño mundo futuro al que han ido a parar; es innegable el oficio y la eficacia narrativa tanto del guionista como del dibujante—, no está tampoco a la altura del original. Es una continuación, por así decirlo, de segunda, en la que todo, empezando por la trama en sí, es una variación, a menos, de la primera historia; el tono apocalíptico, de fin del mundo, de ésta es sustituido aquí por una especie de *western* futurista en el que se lucha con armas rudimentarias y carros de combate de madera propulsados a vapor.



El horror en la segunda parte de *El Eternauta*, preludio de lo que iba a suceder.

La historia, sin embargo, no será acabada por Oesterheld —lo que se nota bastante en el final, con unas peleas y cabriolas aéreas que no casan muy bien con su estilo—, pues una noche de 1977, este genial guionista es secuestrado en su propia casa —como había pasado ya, en los meses anteriores, con sus cuatro hijas y los maridos de éstas—. Como muchos otros compatriotas suyos, se esfuma sin dejar rastro y para siempre, pasando a engrosar las listas de los "desaparecidos".

Es aterrador saber que el hombre que creó en los años cincuenta aquella sobrecogedora fábula en la que el horror y la muerte más pavorosos se apoderaron en la ficción de una ciudad y una nación habría de morir veinte años después cuando todo ese horror, toda esa muerte, como la más macabra de las premoniciones, se adueñaron, esta vez en la realidad, de aquella misma ciudad, de aquella misma nación, en el período más siniestro de su historia.



El intenso dramatismo de *El Eternauta*, por Breccia.

Cuando uno relee este cómic, en sus dos versiones, no puede por menos que estremecerse al pensar en que los ellos, los auténticos, aquellos que también manejan a los demás a su antojo, los que mandan a unos hombres a matar a otros hombres, aquellos que ansían conquistarlo todo, saquearlo todo, dominarlo todo, acabaron matando al narrador de historias que se atrevió a denunciarlos. Uno no puede por menos que sentir un profundo desasosiego cuando recorre con Juan Salvo y sus compañeros aquella gran ciudad muerta condenada por la historia a vivir el horror con mayúsculas en un futuro próximo que quizá su creador intuía, no en vano Argentina

llevaba bastantes años de crisis económica, política y social, salpicada de revueltas, golpes de Estado y asesinatos políticos, que habrían de incrementarse hasta el paroxismo en los decenios siguientes. Ocurre cuando se lee la escena de los extraterrestres acampados en la plaza de Mayo, famosa a nivel mundial por otros motivos mucho más tarde, o cuando el texto nos dice que los protagonistas pasan ante la luego tristemente célebre Escuela de Mecánica de la Armada, entonces uno de los edificios emblemáticos de la ciudad y posteriormente centro de detención y de tortura, en los setenta. ¿Quién le hubiera dicho a Oesterheld que un día acabaría su vida, de la forma más terrible que pudiese imaginar, como miles de compatriotas, probablemente en aquel mismo lugar?

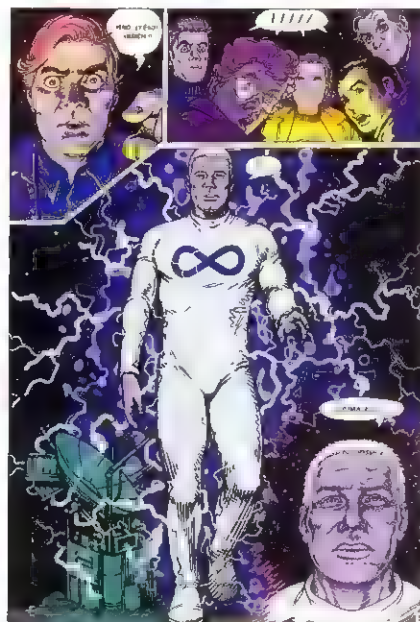
CONCLUSIÓN

Habría que esperar hasta 1983 para volver a encontrar nuevas aventuras de Juan Salvo. *El Eternauta tercera parte* estará escrito por Alberto Ongaro y dibujado por Oswald, Mario Morhain y Carlos Meglia, a partir de algunos bocetos de Solano López. Aquí Salvo y el propio Oesterheld, partiendo de un improbable Buenos Aires que se recupera poco a poco de la invasión, acaban en un universo paralelo que también ha sido invadido, aunque no por extraterrestres, como se descubre al poco, sino por los que no son sino unos forajidos procedentes del futuro. Aun siendo una historia de ciencia ficción más que solvente, bien escrita y muy bien dibujada, que se lee con facilidad, tiene aún menos que ver con el espíritu original de la obra, y nada con las segundas lecturas que se podían extraer de las versiones anteriores de Oesterheld, especialmente evidentes en los años sesenta-setenta.



Portada y primera página de la tercera parte de *El Eternauta*.

Durante muchos años, Solano López soñó con retomar las aventuras de Juan Salvo. Así nacerían experiencias aisladas cuyo *leitmotiv* eran las andanzas del protagonista en su continuo deambular por el espacio, como la historia corta *El perro llamador*, con guion de Sergio Kern, en 1982, o *El mundo arrepentido*, en 1997, con guión de Pol (seudónimo de Pablo Maiztegui), que tendría ya la extensión de un álbum. Es lástima que no se haya seguido insistiendo en esta línea, llena de posibilidades, que sin duda habría dado mucho de sí.



Aparición de *El Eternauta* en *El perro llamador* (izquierda) y *El mundo arrepentido* (derecha).

En 1999 se publicaría *El Eternauta: Odio cósmico*, una serie en formato *comic book* con guión inicial de Ricardo Barreiro, otro peso pesado del tebeo argentino, y con dibujos de Walther Taborda. Con un arranque prometedor, en el que un joven psicólogo reconoce, en la piel de un interno del psiquiátrico en el que trabaja, nada menos que a Juan Salvo, el héroe del cómic que había disfrutado en su infancia, la historia intenta integrar todos los relatos existentes en un mismo universo, explicando que cada uno de ellos se ha producido en un *continuum* temporal distinto. Es más, Juan Salvo avisa que la invasión va a producirse de forma inminente en este *continuum*, y en efecto, muy pronto llega la nevada mortal... El relato podría haber dado mucho de sí, pero quedó inconcluso a los pocos números. Sin duda el fallecimiento de Barreiro y el tratamiento gráfico —con dibujo y color en exceso “modernos” y estridentes, quizás un intento de interesar al público juvenil de la época en el universo de ficción que encandiló a los lectores de generaciones anteriores— acabaron malogrando el proyecto.



Portada y muestra del interior de *El Eternauta: Odio cósmico*.

Es a partir de 2003 cuando por fin Solano, de nuevo con textos de Pablo Maiztegui, emprende, no sólo como dibujante sino como editor, la aventura de continuar y finalizar la saga iniciada casi medio siglo antes, en una serie de *comic books* en blanco y negro que se prolongaría hasta 2010, a lo largo de casi quinientas páginas, superando en duración tanto a *El Eternauta* original como a cualquiera de sus secuelas. En *El Eternauta: El regreso* y sus continuaciones *La búsqueda de Elena* y *El fin del mundo* Solano López opta por obviar tanto la segunda parte oficial como el resto de secuelas, y nos presenta un mundo en el que, por medio del lavado masivo de cerebros, los invasores han hecho olvidar a los terrestres supervivientes la invasión y la nevada mortal, han reconstruido Buenos Aires y hecho creer a todos que su llegada a la Tierra fue pacífica y beneficiosa. No obstante, los ellos, y por su mediación, claro está, los ellos, controlan en la sombra el poder económico y político y preparan en secreto algo ominoso y amenazador... Juan Salvo reaparece, traído desde las profundidades del espacio-tiempo, para reencontrarse con su hija Martita, convertida en adulta, y con su viejo amigo Favalli, líder de un grupo clandestino de resistencia. El relato, al principio sugerente, acaba perdiéndose en idas y venidas, conspiraciones y contraconspiraciones, luchas y persecuciones, de los túneles del metro de Buenos Aires a la Patagonia, de ésta de nuevo a Buenos Aires y del Mar del Plata a la Antártida, con una multitud de personajes antiguos y modernos, entre ellos una serie de manos de nombres extraños —Lugones, Borges, el Padrino...— que juegan no a dos sino a tres o cuatro bandas, y con la intervención, por si fuera poco, de otra raza extraterrestre en lucha a muerte con los ellos... No faltan alusiones indirectas a la historia reciente real argentina, desde la dominación político-económica a la tragedia de los desaparecidos —sale incluso, fugazmente, una manifestación de las Madres de Mayo— y al drama de los hijos de los desaparecidos —como ilustra la adopción de Martita por el Padrino— y, muy especialmente, se insiste en la necesidad de no olvidar, de no permitir que se manipulen los recuerdos y la historia. La saga, que en muchos momentos se vuelve farragosa hasta lo indecible, haciéndose interminable, concluirá, tras una serie de *tours de force* a cual más rebuscado, con el fracaso y la derrota total y final de los ellos, en la que Juan Salvo y los suyos tienen un papel fundamental.



Portada del primer número de *El Eternauta: El regreso*.

Aun reconociendo el valor y el esfuerzo de Solano López y de Pablo Maiztegui al emprender lo que podemos calificar de aventura titánica, es decir, dar una conclusión a la mítica saga inconclusa del cómic argentino, temo que la tarea superó sus posibilidades. El mismo Solano debió ser paulatinamente consciente de ello, y eso se acaba notando en su trabajo, que, aunque eficaz como siempre en la mayor parte de su extensión, se vuelve rutinario y desganado sobre todo en su tramo final, en el que el dibujo apenas pasa del esbozo apresurado y sin pulir. Pese a sus aciertos, la historia no deja de ser, como las secuelas anteriores, una continuación menor, de poca entidad con respecto a la obra original. De hecho, creo que era muy difícil —ni el mismo Oesterheld lo consiguió en la célebre segunda parte de 1976— emular o acercarse siquiera al dramatismo, la fuerza y la tensión de *El Eternauta* original. Es una de las características de toda obra maestra; es decir, que, por su propia condición de tal, es casi imposible de emular o continuar.

En cualquier caso, las continuas reediciones y las múltiples incursiones que tantos autores distintos, más de una docena entre guionistas y dibujantes, han realizado sobre el personaje, sin olvidar tampoco las referencias en otras obras, como el soberbio homenaje que se le hace en *Ciudad*, de Juan Giménez, por no hablar de la utilización del mito en el terreno de la política argentina actual, no hacen sino confirmar el impacto que aquella gran y trágica epopeya tuvo sobre toda una generación de lectores, impacto que, más de medio siglo después, no ha sido olvidado.

Una placa conmemorativa, en el centro de Buenos Aires, rinde culto a la memoria de su autor y también de su obra, extrayendo una frase que en su día pronunció, referida a aquélla, fiel reflejo de su espíritu y de su manera de pensar. Hoy día, un cuarto de siglo después de ser asesinado, sigue esperando que se le haga justicia. La placa reza así:

«EL UNICO HÉROE VÁLIDO ES EL HÉROE EN GRUPO, NUNCA EL HÉROE INDIVIDUAL, EL HÉROE SOLO»

HECTOR OESTERHELD, 1910 - DESAPARECIDO EN 1977 POR LA DICTADURA MILITAR. ESCRITOR E HISTORIETISTA, CREADOR DE "EL ETERNAUTA"

HOMENAJE DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES Y DE SUS VECINOS. 1997.

La invasión (1969) Medios, vanguardia y política

A propósito de una historieta y una bienal

Laura Vazquez

Docente en la Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Becaria doctoral del Conicet, Buenos Aires, Argentina

Resumen

Este artículo propone un debate sobre dos objetos opuestos: la segunda versión de la historieta «El Eternauta», publicada en la revista Gente en 1969, y la organización de la Primera Bienal Internacional de la Historieta, Instituto Di Tella, 1968.

Mientras que «El Eternauta» publicado en Gente se caracterizó por la radicalización del pensamiento político del guionista Héctor Oesterheld y por la experimentación gráfica y estilística del dibujante Alberto Breccia, el evento cultural en el Di Tella supuso una puesta en tensión del arte y la cultura de masas.

Mi hipótesis es que se trató de una suerte de invasión que puede ser leída a contrapelo o en un doble sentido. Por un lado, la invasión desde afuera: la usurpación alienígena que tematiza la historieta como metáfora explícita del imperialismo norteamericano y la colonización tercermundista. Por el otro, la invasión desde adentro: la cultura popular y masiva aterriza en el Di Tella con la organización de una exposición de planchas de originales, mesas de debate y ponencias sobre la historieta nacional.

La pregunta última de este trabajo es sobre la posibilidad de construir una vanguardia y una toma de posición política en el seno mismo de la industria de masas. Para ello me sirvo de estas prácticas, sólo aparentemente opuestas en un momento de la historia argentina particularmente complejo.

Abstract

This article proposes a debate on two opposed subjects: the second version of the comic «El Eternauta», published in the magazine Gente in 1969, and the organization of The First International Comic Biennial, that took place in the Institute Di Tella, 1968.

While «El Eternauta» published in Gente was characterized by the radicalization of the political thought of the writer Héctor Oesterheld, and the comic artist Alberto Breccia's graphic and stylistic experimentation, the cultural event in the Di Tella Institute is supposed to be a confrontation between art and the culture of masses.

My hypothesis is that it was a kind of invasion that can be read in a double sense. On one hand, the invasion from the outside: the alien usurpation that the comic displays as an explicit metaphor of the North American Imperialism and the Third World colonization. On the other one, the invasion from the inside: the popular and massive culture arrive to the Di Tella Institute with the organization of an exhibition of original artwork, discussion forums and papers about the national comic.

The last question of this work is about the possibility of building a vanguard movement and the commitment of a political position in the very core of the Mass Industry. In order to achieve my goals, I think over those practices, only seemingly opposed in a particularly complex moment of Argentinean history.

Introducción

La pauta que conecta al cangrejo con la langosta y a la orquídea con el narciso, y a los cuatro conmigo.

Bateson, 1979

Una manera de *entrar* a un objeto es con el estudio de casos, lo que supone que todo *corpus* debe ser, necesariamente, más o menos arbitrario. En estas páginas buscaré poner en tensión una práctica y un texto con la intención de leer estos objetos como articuladores de posiciones sobre lo popular y lo masivo. Parto de un tramo histórico que funciona como bisagra, umbral o coyuntura: el período que va de 1968 a 1969. Es en ese recorte temporal cuando tienen lugar distintos eventos significativos en uno y otro polo del espacio social.

En el campo artístico es evidente la *maduración* de las experiencias de vanguardia que sostuvieron los intelectuales y artistas del entorno Di Tella¹. Estas posiciones, con sus dificultades para conciliar el arte y los medios, habían tenido su momento de esplendor a mediados de la década del sesenta² formando parte de un fenómeno más amplio, en el que la modernización cultural había jugado un papel clave³. Hacia finales de la década, las elecciones estéticas de estos actores se reposicionaron a la luz de los nuevos acontecimientos políticos (Giunta, 2001). Justamente, en el período 1968-1969 un grupo de artistas del Di Tella intentaron tomar parte activa del proceso revolucionario⁴.

En el campo político, los eventos del 29 y 30 de mayo de 1969 en Córdoba son la síntesis de un proceso de movilizaciones populares y medias en distintos puntos del país⁵. En el mismo con-

texto emergen otras coyunturas. Por un lado, la industria editorial argentina sufre una crisis que se irá agudizando hacia 1970, y paralelamente el mercado de revistas de historietas nacionales atraviesa un momento crítico del que no se repondrá hasta mediar la década del setenta⁶.

Asimismo se produce en ese corte un acontecimiento de impacto global: la llegada del hombre a la luna el 20 de julio de 1969. Un «ritual construido *ad hoc*», subraya Mirta Varela en su libro sobre la televisión argentina⁷. Otro hecho de indudable importancia durante ese tramo es el Mayo Francés en donde los términos intensamente políticos en los que se plantea esta experiencia evidencian un cruce productivo entre arte y política. En el mismo momento, en Argentina, este proceso de radicalización artística y política no tiene lugar en el Di Tella, sino en las intervenciones experimentales que llevan a cabo un grupo de artistas escindidos de dicha institución. Estos actores se agrupan en una *nueva estética* amparados por una institución exterior al campo artístico: la CGT de los Argentinos (Longoni y Santoni, 1998: 148). Precisamente será Tucumán Arde la obra colectiva más trascendente de la vanguardia política de esos años. Tras esa experiencia —realizada en el momento más álgido del régimen de Onganía— los artistas de ese colectivo, en un gesto extremo, se ven obligados a renunciar al arte como forma de expresión de la vida política⁸.

Es cierto que el tramo 1968-1969 no se agota con los ejemplos dados. Justamente es debido a la densidad de ese momento que elijo recortar dos ejemplos ligados a mi objeto de estudio: la historieta.

Como ejes de un debate, me interesa abordar una práctica: la Primera Bienal Internacional de la Historieta (Instituto Di Tella, 1968) y un texto de circulación masiva: la segunda versión de «El Eternauta» (revista *Gente*, números 201-217) cuya primera entrega es el 29 de mayo de 1969, justamente, durante el Cordobazo. Tomo estos dos casos de la dimensión simbólica de ese período porque entiendo que la cultura se produce en la intersección de instituciones y experiencias. Y que, por lo tanto, no hay experiencias que no tengan como referencia a las instituciones y que no existen instituciones que actúen en un vacío de experiencia (Sar- lo, 2003: 221).

Ahora bien, ¿por qué es relevante poner a *discutir* estos objetos y no otros? Por un lado, porque forman parte del mismo corte histórico; pero fundamentalmente, porque siendo *opuestos* (cultura de masas-arte y vanguardia) ambos se vinculan con lo popular de manera diferente⁹. No me interesa analizar estas producciones en sí mismas sino en contraposición y en correspondencia con sus usos sociales, sus formas específicas de producción y su contacto con otros textos y prácticas del período.

Mi hipótesis es que mientras que la bienal celebrada en el Di Tella buscó *eleva*r un consumo popular y masivo a la categoría de arte —y, como veremos, reafirmar así la imposibilidad de que ello efectivamente ocurra— la historieta publicada en *Gente* —y posteriormente censurada— fue efectiva en vincular a sus lectores populares y medios con la vanguardia y la política.

Precisamente, «El Eternauta» de 1969 se caracterizó, en su guión por la

radicalización del pensamiento político de Héctor Oesterheld, y en su dibujo por la experimentación gráfica y estilística de Alberto Breccia.

Se trata de una invasión que puede ser leída a contrapelo o en un doble sentido¹⁰. Por un lado, la invasión desde afuera: la usurpación alienígena que tematiza la historieta como metáfora explícita del imperialismo norteamericano y la colonización tercermundista. Por el otro, la invasión desde adentro: la cultura popular y masiva *aterri*za en el Di Tella con la organización de una exposición de planchas de originales, mesas de debate y ponencias sobre la historieta nacional¹¹.

Y no es dato menor resaltar, por último, que es en ese momento cuando la historieta atraviesa la crisis más fuerte de su historia. Avanzaré sobre este punto, en el siguiente tramo de este ensayo.

La Primera Bienal Internacional de la Historieta en Argentina

Esta fiesta alrededor de la historieta tenía, a pesar de su brillo, la forma de un final.

Pablo De Santis, 1998

Paradójicamente, mientras que la historieta a finales de la década del sesenta afrontaba la más dura de sus cíclicas crisis editoriales, un sector intelectual ligado a las experiencias del Di Tella comenzaba a preocuparse por su estudio. Del 15 de octubre al 15 de noviembre de 1968 se realizó en el Instituto Di Tella la Primera Bienal Mundial de la Historieta. El evento retoma, fundamentalmente, los objetivos y propósitos centrales de la exposición titulada «Bande dessinée et figuration narrati-

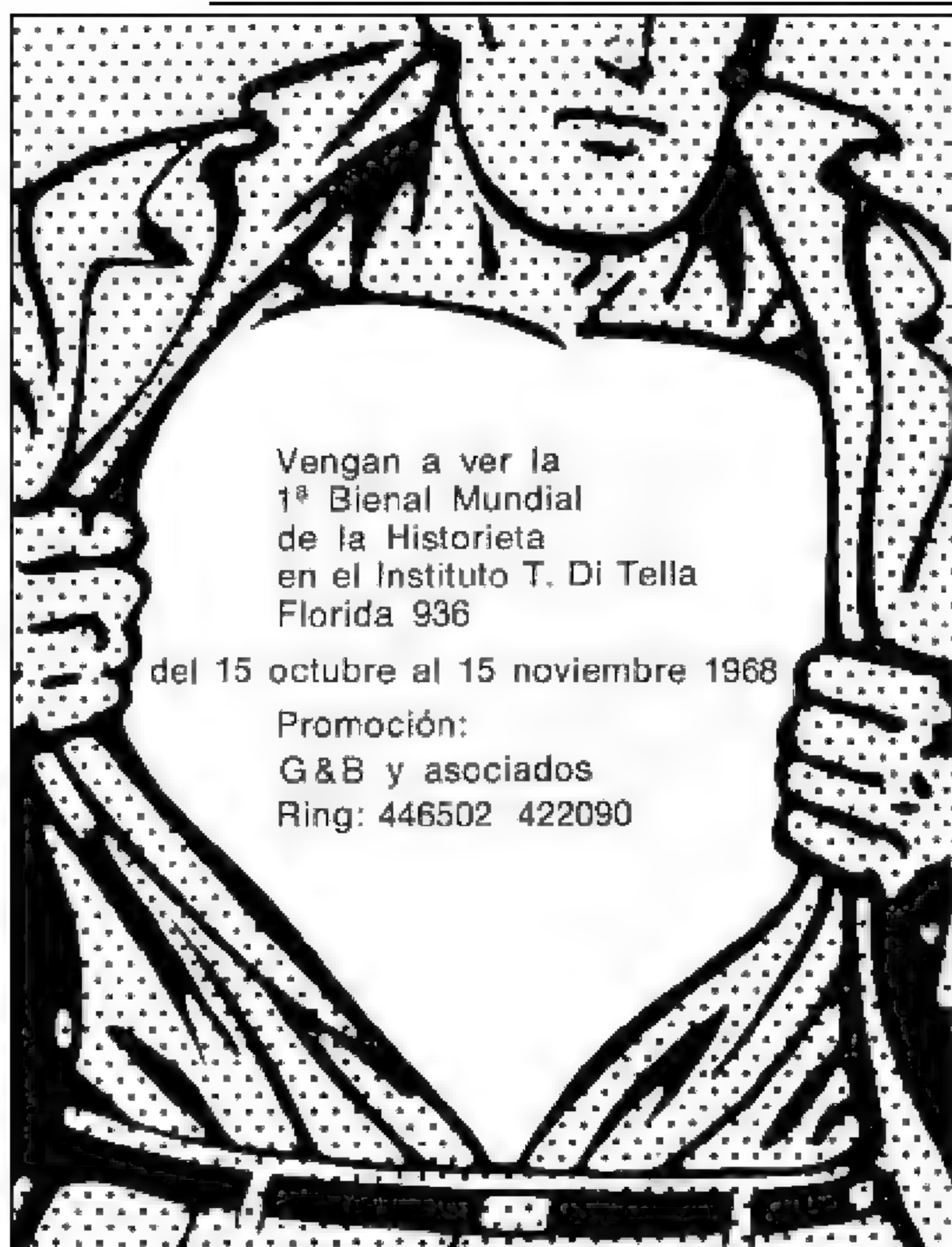


Figura 1: Página de publicidad de la bienal aparecida en octubre de 1968 en la revista *LD* (*Literatura Dibujada*).

ve», realizada en el Musée des Arts Décoratifs de París, durante los meses de abril a junio de 1967.

La actividad fue organizada conjuntamente por el Centro de Artes Visuales del Instituto Di Tella presidido por Jorge Romero Brest y la Escuela Panamericana de Arte, bajo la dirección de David Lipszyc. Oscar Masotta fue quien seleccionó las obras expuestas además de ser una figura clave en su crítica y análisis.

Se exhibieron planchas de originales de historietas producidas en seis países, además de Argentina: Estados Unidos, España, Italia, Francia, Brasil y Japón. La muestra abarcó la participación de

instituciones, coleccionistas, autores y editoriales.

Desde las páginas de *LD*, en el mismo mes de la bienal, una publicidad de página completa anunciaba: «Vengan a ver la Primera Bienal Mundial de la Historieta en el Instituto Di Tella, Florida 936 del 15 de octubre al 15 de noviembre, 1968».

Sin embargo, si tomamos algunos testimonios, podremos notar la contradicción que existía entre exposición y falta de producción. El mercado de historietas pasaba por su primera crisis y, al mismo tiempo, la historieta pasaba por su primer intento de legitimación.

Cabe observar que con la caída de editorial Frontera (1957-1963) y a partir de mediados de la década del sesenta, la historieta deja de ser territorio privilegiado del escapismo para avanzar en direcciones estéticas y temáticas nuevas. La convivencia de registros de la *alta cultura* y de registros de la *cultura menor* es evidente en estos años. Las exploraciones estéticas condensan desde distintos lugares la sensibilidad de la época. Pero, precisamente, es partir de este momento, cuando el mercado tradicional de revistas dejará para siempre atrás sus míticos *años dorados*.

Paradójicamente, se lo rescata a Héctor Oesterheld como figura en el mismo momento en que la segunda versión de «El Eternauta» es levantada por Atlántida y apenas unos meses después otra de sus historietas, «La vida del Che», es censurada por el onganato¹². Trabajaré estos casos en el segundo bloque de este trabajo.

Pese a todos los intentos editoriales, la crisis de las historietas populares ya era un hecho. La caída en las ventas se revertirá paulatinamente hacia media-



Figura 2: Cubierta del catálogo de la bienal.

dos de la década del setenta cuando el mercado de revistas de historietas acompaña los movimientos de auge y de crisis que atraviesa la industria del libro¹³. «Se dice que, cuando en octubre

de 1968 la historieta argentina entró en los amplios y luminosos salones del Instituto Di Tella, en la Primera Bienal de la Historieta, la historieta argentina estaba aletargada si no muerta. Los tra-



Figura 3: Página publicitaria de LD no. 1.

bajos que allí se exponían correspondían a una década atrás. Ninguna de las cosas recientes que colgaban de las paredes decía mucho de sí» (Trillo y Saccomanno, 1980).

Efectivamente, la historieta popular estaba en franca decadencia y sus lectores no tenían las destrezas para vincularse con la denominada *nueva historieta*. Desde que algunos autores rompen con ciertos patrones de producción convencional las revistas más masivas del mercado comienzan a vender menos ejemplares¹⁴. A modo de ejemplo: un año antes del cierre de Frontera en 1963, la revista *Patoruzito* sufre importantes cambios: reduce su tamaño, reinicia su numeración como mensual y presenta historietas completas e impor-

tadas abandonando así la clásica fórmula por entregas de títulos nacionales. Este pasaje del semanario al mensual es clave no sólo en las revistas de Dante Quintero sino en las estrategias de supervivencia que adoptan el resto de las editoriales¹⁵.

Probablemente estas fueron algunas de las causas por las que un grupo de intelectuales y críticos advirtieron la *necesidad de su rescate* o, dicho en otros términos, el momento justo para su musealización. Sostiene Oscar Masotta: «Oculta en bibliotecas y archivos yace una extraña subcultura, la historia de una relación escondida entre la cultura de masas y la política en la Argentina» (Masotta, 1968).

Esta perspectiva que pone en relación la política con los medios y a ambos con lo popular, supone una toma de posición populista que al olvidar la dominación también olvida la asimetría que significa esa dominación. Dicho en términos de Grignon y Passeron: «No hay que describir como mirada fascinada por el valor o la belleza de la cultura popular lo que es sólo para los dominantes el ejercicio de un derecho de pernada simbólico» (Grignon y Passeron, 1991).

En una ya mítica entrevista que Carlos Trillo y Guillermo Saccomanno le realizaron a Héctor Oesterheld en marzo de 1975 —el último reportaje que se le hiciera antes de su pasaje a su clandestinidad política—, el guionista recuerda a propósito de la bienal: «Recuerdo el comentario final que hice para mí mismo: aquello mostraba en Argentina la muerte de una hermosa época. Porque la exposición era en el 68 y la última historieta que había en exhibición era del 63»¹⁶.

La invasión (1969). Medios, vanguardia y política

En el mismo tono, recuerda Breccia su trabajo a finales de la década del sesenta: «Sí, eso es el puchero. El drama de todo dibujante es tener que ganarse la vida dibujando, eso lo sabe cualquier chico que comienza y lo sabe el profesional más viejo, porque el dibujo termina haciéndose oficio, que es lo que nunca debería hacerse. Por eso yo prefiero hacer una atrocidad como hago para el *Corriere*, aunque dibujando con honestidad. Yo no soy dibujante con vergüenza, por eso prefiero hacer estos trabajos, que me permiten vivir y hacer las cosas que pueden salvarme. También, después de “El Eternauta”, hace un par de años dibujé en libro y en colaboración con otros autores, la historia de Evita, que no se vendió ni un ejemplar» (*Bang!*, número 11, 1973).

Y coincide Juan Sasturain: «El Di Tella del sesenta y ocho en Argentina no es un reflejo de lo que pasa en el país, no es culturalmente representativo. Es un reflejo de Europa. La historietita argentina en 1968 estaba muerta. ¡Lo decía el viejo Breccia! ¡Se cagaba de hambre! Oesterheld no tenía un mango, laburaba para los chilenos haciendo una basura porque no tenía trabajo. El fenómeno Di Tella no era el resultado de la cultura popular masiva en la Argentina, fue un rescate teórico, un fenómeno especular»¹⁷.

Mientras que esta era la opinión de los actores más destacados del medio, Jorge Romero Brest sostenía en el prólogo del Catálogo de la Primera Bienal Mundial: «El público descubrirá con asombro que las historietas tienen historia y un margen de existencia tal vez no imaginada siquiera, aumentando su interés por ellas y, por supuesto, su capacidad de gozarlas. Y los especialistas

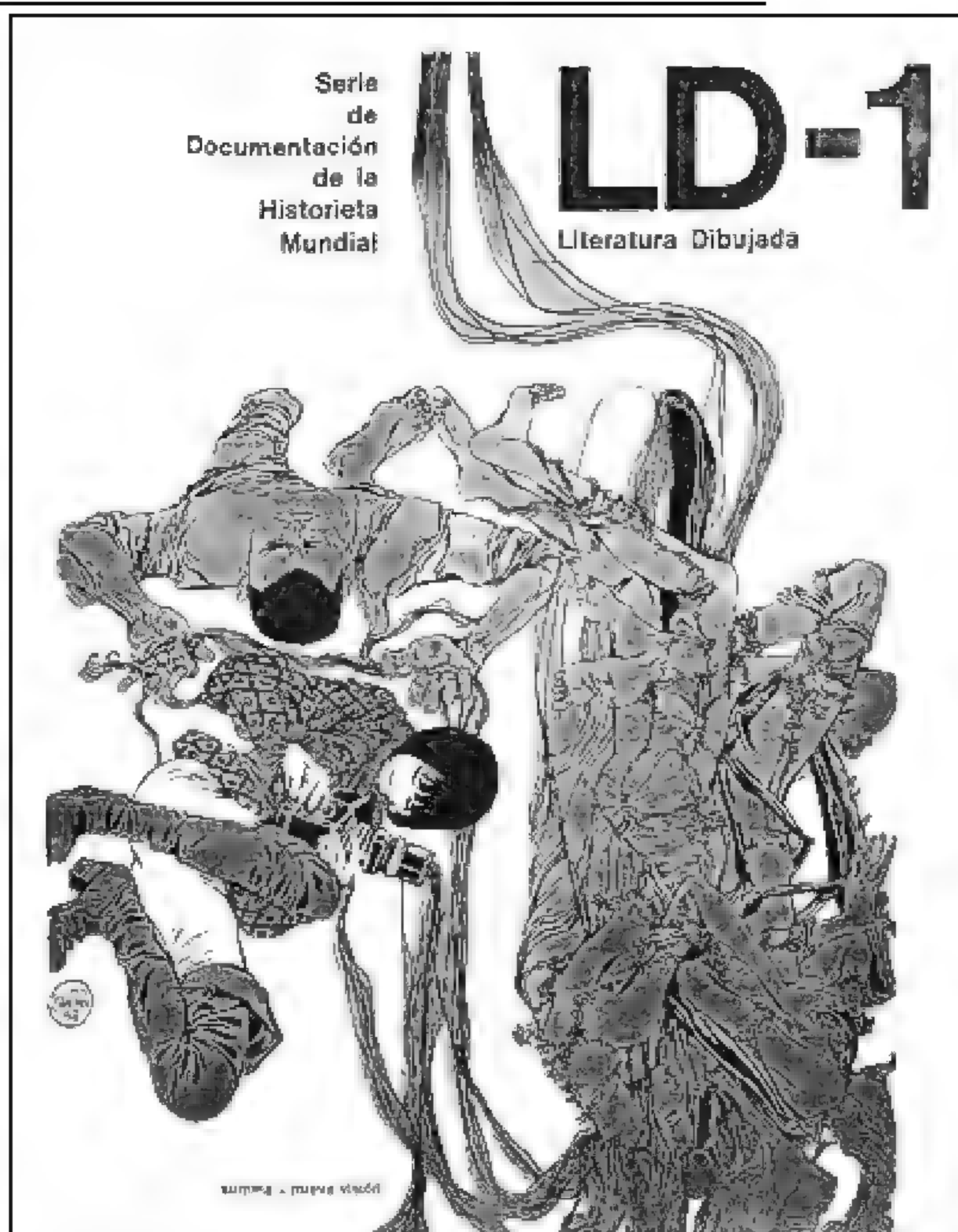


Figura 4: Portada del primer número de LD.

en diversas disciplinas sociológicas tendrán ocasión para indagaciones que serán útiles para todos. Finalmente siento que debo señalar como síntoma de la época el hecho de que tal manifestación se produzca en las salas de una institución dedicada al arte. No es la primera vez que ocurre, pero esta me parece más definida que cualquier otra, revelando hasta dónde somos sensibles a lo que pasa en el mundo, sin que nos preocupe el mantenimiento de las viejas estructuras, y sin que tampoco las destruyamos por simple empuje de iconoclastas».

Esta mirada es característica del contacto entre arte y medios masivos durante la década del sesenta. La popularidad de los medios masivos de comu-

nicación llamaba la atención a actores tradicionalmente no vinculados a la industria cultural. Prácticas y objetos no jerarquizados por la cultura oficial —o directamente por la alta cultura— fueron absorbidas por instituciones, como es el caso del Di Tella. Desde el intento de recuperar simbólicamente «las densidades de la vida cotidiana» la historieta fue apreciada y valorizada junto a otros lenguajes populares y masivos: «El interés teórico y crítico por la historieta empezaba a parecerse al que suscitaban los soportes narrativos jerarquizados por la cultura: todo lo malo y todo lo bueno podía encontrarse en ella» (Steimberg, 2000).

En el catálogo de la bienal, David Lypszyc y Oscar Masotta firmaban con tono enfático una declaración de propósitos: «Deberemos conservar, y preservar —se sobreentiende— el resultado de las exposiciones y el material recolectado: prevemos por lo mismo la formación de un museo estable de la historieta mundial, asimismo como la creación de una hemeroteca y de una filmoteca. A partir del presente año, emplearíamos con rigor un instrumento moderno para resolver los difíciles problemas referidos a la conservación y archivo de un material realmente voluminoso. En efecto: una institución del tipo de la Bienal Mundial de la Historieta no puede ignorar que la historieta no se agota en el potencial estético de sus imágenes estáticas. En esta primera sección nosotros queríamos mostrar la existencia de ciertas propiedades de esas imágenes, señalar la presencia de valores que habían estado escondidos muy cerca de nuestras manos, en los objetos del consumo popular y cotidiano. Cumplido este primer

paso queda abierto ahora el camino a una inmensa tarea sociográfica».

Paralelamente a la realización de la bienal, Oscar Masotta dirige la revista *LD (Literatura Dibujada)* editada por Nueva Visión. Este primer número se publica en noviembre de 1968 y su número tres —y último— en enero de 1969. Se destaca en la editorial de su lanzamiento: «La publicación de *LD* constituye un retorno a la historieta, a esa historieta con la cual gozamos cuando niños y que ahora proponemos a la atención de los adultos [...]. Hay que decir que existen historietas buenas y historietas malas. *LD* solamente publicará las primeras: reeditaremos las mejores historietas del pasado e invitaremos al lector a conocer las mejores historietas del presente, sorpresivamente dirigidas al público adulto».

En los números de *LD* conviven desde la clásica historieta «Flash Gordon» de Alex Raymond pasando por el humor de Copi, hasta una primera entrega de «Los subterráneos» de Guido Crepax. También hallamos publicidades de libros de Sudamericana y de cursos de la Panamericana de Arte, una edición de «Little Nemo» de Windsor McCay, un análisis de Masotta de la historieta «Dick Tracy», la edición de «Mort Cinder» de Breccia y Oesterheld, «Funny Valentine» de Crepax, la historieta muda «El rey petiso» de Soglow, un análisis de Steimberg sobre ella y un sesudo tratado sobre la corbata escrito por Franco Cavallone. En la última entrega de *LD*, se le concede un importante lugar a Alberto Breccia; con el título «Breccia de cerca» Oscar Masotta analiza en detalle su obra «Mort Cinder» y repasa la trayectoria del dibujante. Eso sí, acla-

La invasión (1969). Medios, vanguardia y política

ra la circunstancia por la que Breccia no leyó su ponencia en la bienal: «Cuando su amigo Oesterheld me lo presenta, le pido que prepare una ponencia, unas palabras para leer durante las sesiones de discusión que acompañarían a la Bienal de Historietas, que entonces preparábamos, y que se realizó a partir de mediados de octubre en el Di Tella. Serio y cortés Breccia decide su tema de inmediato: hablará sobre su propia experiencia de historietista. Llegado el momento, a causa de la falta de tiempo y de un cierto desorden que cundió en la programación de las sesiones del congreso, Breccia no lee la ponencia» (Masotta, 28 de noviembre de 1968).

La bienal supuso un momento de crisis no sólo editorial sino también y quizás, fundamentalmente, de lenguaje. Los géneros dominantes de la historieta popular fueron cuestionados por una nueva tendencia tanto a nivel gráfico como narrativo. A propósito sostiene Oscar Steimberg: «En la Argentina de fines de los sesenta, los interesados en las vastas novedades de la comunicación pensaban, lo mismo que la mayoría de los historietistas, que la historieta era un lenguaje en agonía [...]. Era muy fuerte todavía la sorpresa generada por la decadencia de las revistas dedicadas a la historieta *de aventuras, de guerra, de amor...* y por la certidumbre de que el público que había asegurado su vida social no parecía temer demasiado su muerte [...]. Quedaban, casi solas, junto a publicaciones agonizantes que eran rastro de apuestas renovadoras, las revistas de historietas más populares, con menos pretensiones estéticas (las de Editorial Columba, como *El Tony*, nacida en 1923, y la más reciente *D'Artagnan*, de 1957), con una venta

copi

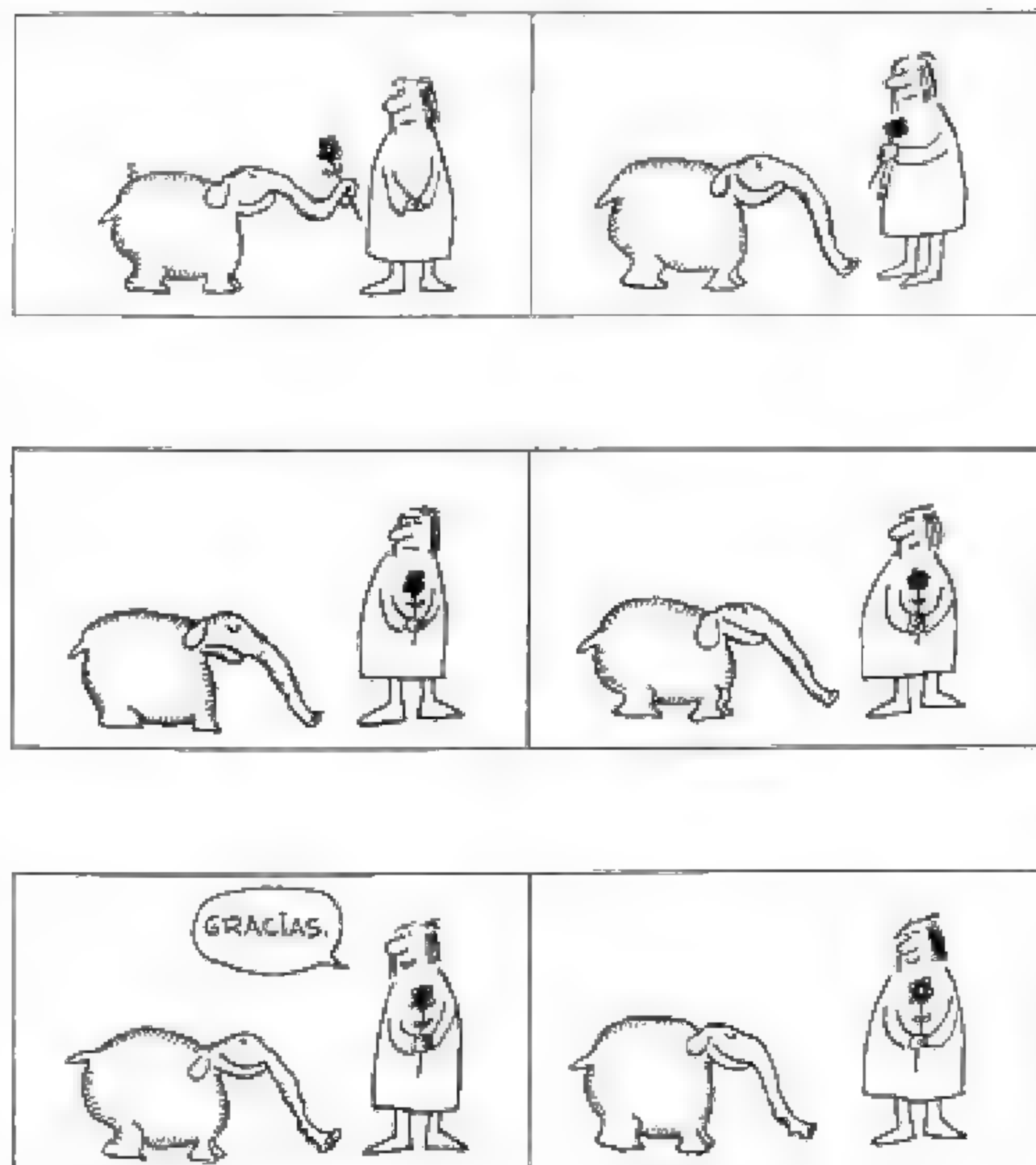


Figura 5: Página de LD que propone una tabla de Copi.

ya restringida y que siguió después en los mismos términos, aunque en aquel tiempo aún con la antigua fuerza en algunos lugares del interior del país» (Steimberg, 2000).

En síntesis, la primera —y última— Bienal Internacional de la Historieta involucró, al menos, un aspecto clave: en la Argentina la actividad cultural se remite a instancias de consagración externas y, al mismo tiempo, interioriza criterios exteriores de valoración (Sigal, 1991). Por lo tanto, la organización de la bienal, siguió el mismo patrón de interés por *el noveno arte* que ya se había

puesto de manifiesto en Europa, en la exposición internacional de la historieta realizada en el Museo del Louvre y en el Primer Congreso Internacional de la Historieta, en Bordighera, Italia, 1965¹⁸. En este sentido, el evento funcionó como un espacio de relación entre los medios y el arte, lazos que hacia finales de la década se intentaban desde distintos campos y soportes. Pero esta relación dejaba afuera los aspectos políticos de los medios masivos. Y en este sentido, y en última instancia, la posibilidad de construir una vanguardia de masas. Atenderé estos problemas más adelante.

Tras la bienal, y en una segunda etapa, que recorre la segunda mitad de la década del setenta y los primeros años de la década del ochenta, otra línea de estudios es la dominante en la historia de la historieta argentina. Ya no será el campo artístico, sino el académico y el periodístico los que se ocuparán de la historieta como objeto de estudios. En esta línea podemos reconocer los trabajos de Rivera, 1976; Sasturain, 1979; Trillo y Saccomanno, 1980 y Rivera, 1981.

Estos enfoques provienen de una corriente de estudios nacional-popular, más cercana a la historia de los medios y al periodismo cultural. Pioneros en estos enfoques serán Jorge Rivera y Eduardo Romano quienes en 1974, en las cátedras nacionales de la carrera de Letras de la UBA, contemplan en el programa de estudios a la historieta como objeto de análisis junto a otros lenguajes de los medios masivos y la cultura popular. El proyecto buscaba ampliar la concepción del campo literario a partir de la premisa de «incluir imaginarios sociales prejuiciosa o estraté-

gicamente excluidos por criterios historiográficos sujetos a la mezquina visión de los grupos sociales dominantes» (Romano, 1991).

«El Eternauta»: segunda versión

El invasor era antes los países explotadores, los grandes consorcios. Sus nevadas mortales eran la miseria, el atraso, nuestros propios pequeños egoísmos manejados desde afuera. Por nuestra propia culpa sufrimos la invasión, Juan. Nuestra culpa es ser débiles, flojos. Por eso nos eligió el invasor.

«El Eternauta», *Gente*, 1969

Mientras que en la bienal la historieta había sido abordada desde una perspectiva de intelectuales progresistas pero sin relación directa con el cauce revolucionario y popular del período, en una publicación masiva como la revista *Gente* se produce la operación contraria. Es precisamente en el foco de la industria cultural, que la historieta popular inaugura a finales de la década del sesenta y durante el primer tramo de la década siguiente un espacio mediático de contrainformación¹⁹.

Repasemos un poco los hechos. Antes de «El Eternauta» para *Gente*, Breccia y Oesterheld ya se habían cruzado en otras historietas²⁰. Las más destacadas son «Sherlock Time» (*Hora Cero Extra*, 1958) y «Mort Cinder» (*Misterix*, 1962). Del período que me ocupa (1968-1969) tomo el caso «La vida del Che», una historieta editada por la editorial Jorge Alvarez en marzo de 1968 y «El Eternauta» editado en *Gente* en 1969. De este último me ocuparé en extenso²¹. En el caso de El Che,

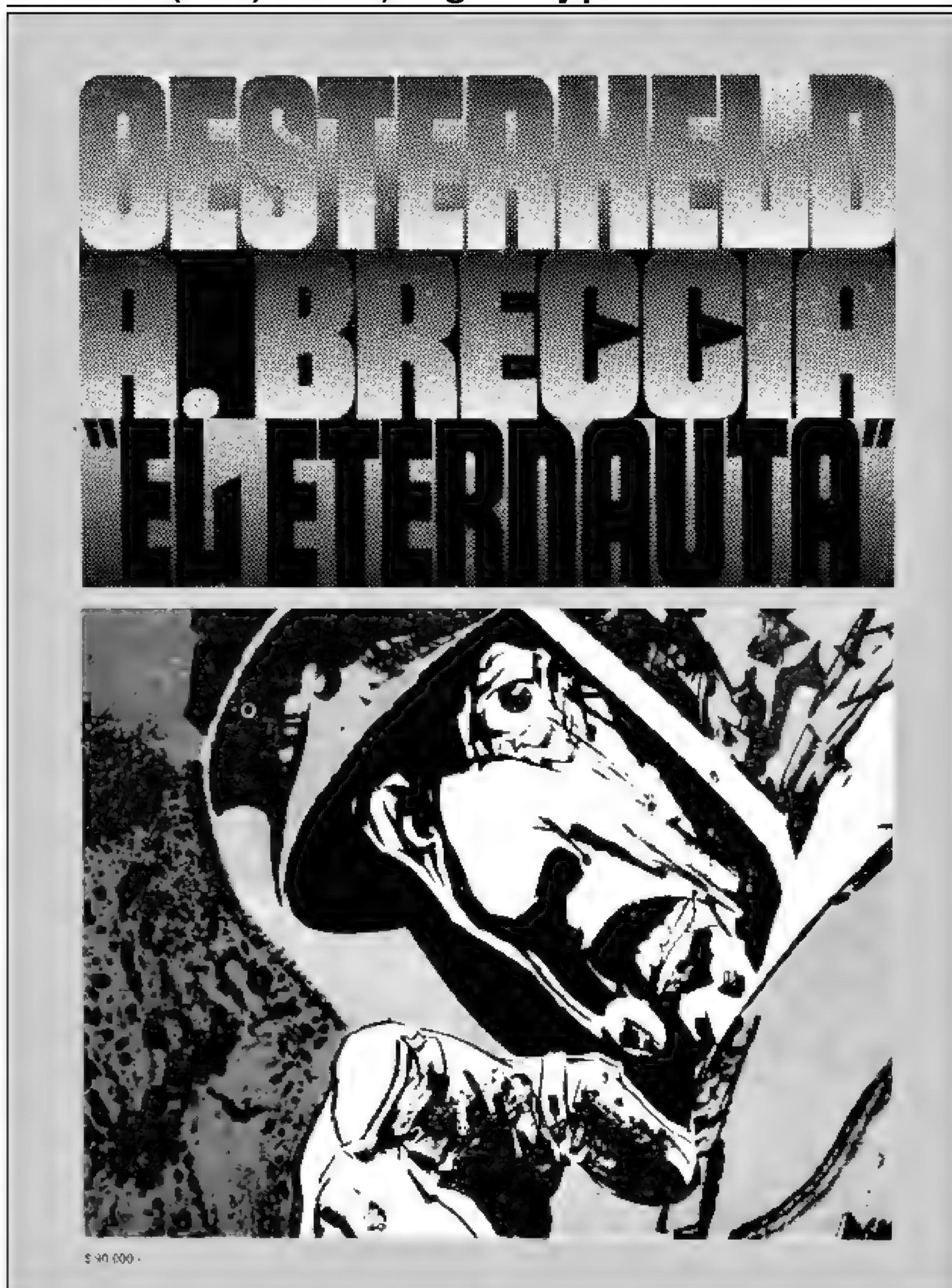


Figura 6: Portada de «El Eternauta» de Héctor Germán Oesterheld y Alberto Breccia, publicado en octubre de 1982 por las Ediciones de la Urraca.

se agotó gran parte de su tirada rápidamente y los ejemplares aún no vendidos

fueron secuestrados al ser allanada la editorial.

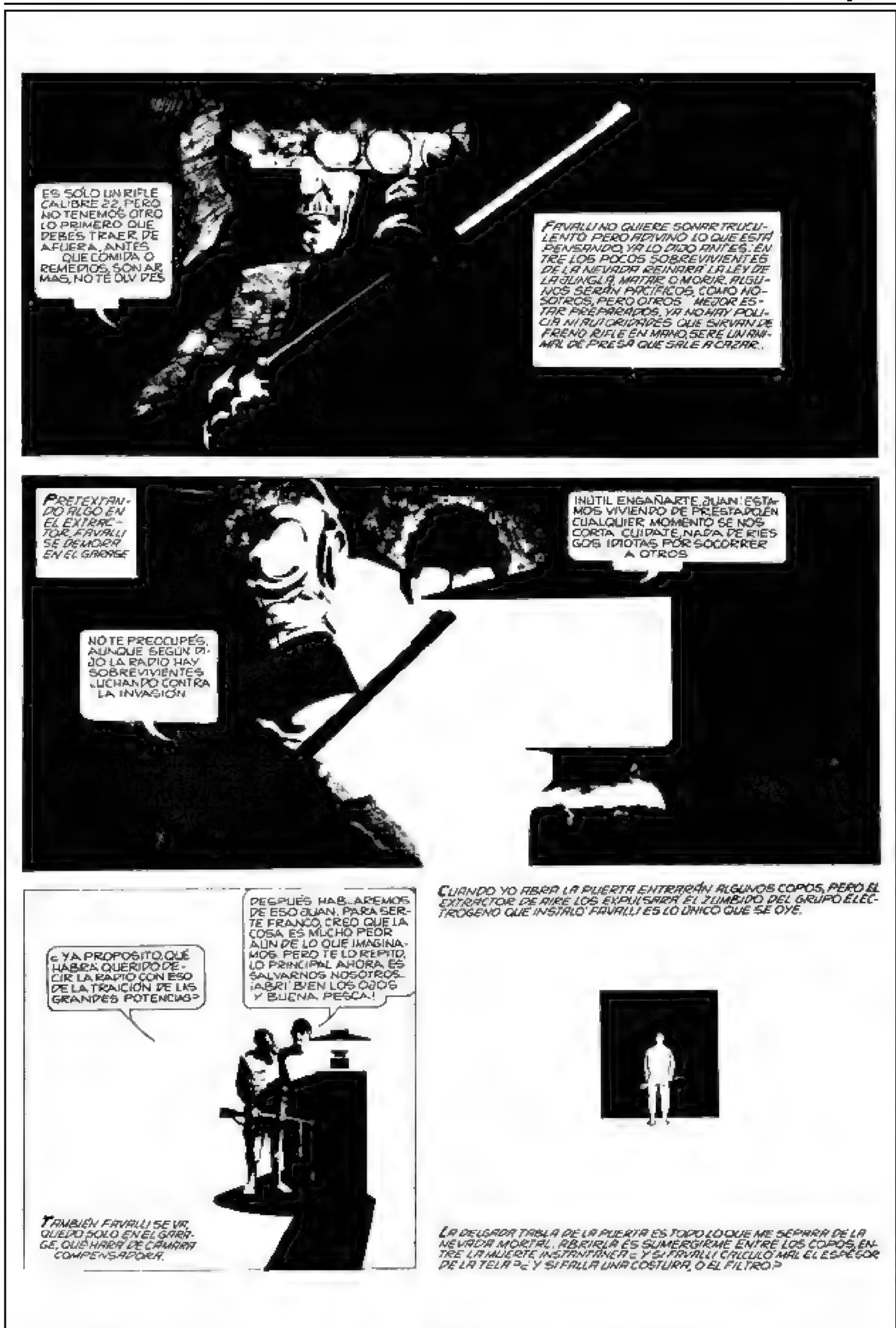


Figura 7: Tercera página de la quinta entrega de «El Eternauta» en la versión de Alberto Breccia.

En una entrevista publicada en la revista *Bang!*, Alberto Breccia asegura: «“La vida del Che” provocó una oleada de opinión, sobre todo en el gobierno de Onganía, incluso se publicó una editorial en el diario *La Nación* vapuleándolo a muerte. Eso provocó que la embajada de los Estados Unidos lo comprara y a partir de eso la embajada da parte al SINE—Servicio de Información del Estado—que fue a mi casa y me hizo una ficha. La embajada me llamó, nos llamó para felicitarnos y encargarnos que hiciésemos la vida de Kennedy, que no se hizo, aunque ellos compraban la edición... Y después el Ejército—mientras el SINE me hacía ficha como elemento subversivo— me pidió que hiciese una “Historia del Ejército Argentino” para repartir entre los soldados, yo pedí un precio altísimo por página y entonces no se hizo» (*Bang!*, número 10, 1973).

Otra será la versión de Oesterheld sobre el incidente: «Llamaron a casa varias veces, seguro que eran del SIDE (Servicio de Informaciones del Estado) preguntando datos. Sabiendo que de cualquier modo los iban a conseguir, les di lo que querían. Ah, Breccia en ese reportaje de *Bang!* dice que la embajada yankee quería comprarlo. La historia real es esta: la embajada me llamó a mí, no a él. Se lo habré contado y entonces, con esa costumbre que tienen los dibujantes de apoderarse de las cosas... se lo habré contado. El editorial del diario *La Nación* en contra del Che existió» (Trillo y Saccomanno, 1980).

Más allá de cuál haya sido la anécdota real y sus circunstancias, lo importante es que ambos autores volvieron a encontrarse más tarde para hacer la segunda versión de «El Eternauta». Des-

de el número 201 (29-5-69) al número 217 (18-9-69) de *Gente*, dividida en diecisiete entregas de tres páginas semanales y por un período consecutivo de cuatro meses, se publica la segunda versión de «El Eternauta». Esta versión, a diferencia de la clásica historieta de 1957—dibujada por Francisco Solano López—rápidamente genera fuertes polémicas en el medio historietístico y en el interior de la publicación²². La radicalización política de Oesterheld y al carácter rupturista del dibujo de Breccia no tienen cabida en el perfil editorial de Atlántida.

En esta versión de «El Eternauta», Oesterheld confronta la realidad y la ficción de manera que entre ellas no existan las distinciones. Siguiendo a Beatriz Sarlo: «Aunque realidad y ficción obedecen a lógicas diferentes, en un punto casi milagroso, en un punto poético, se intersectan: una lectura revela el conflicto entre ambas lógicas y descubre que la lógica postulada para la realidad contradice la lógica del texto o que la lógica del texto es más persuasiva y consistente que la lógica atribuida a lo real. En esa intersección, la ficción puede todo y habla de todo, sin límites» (Sarlo, 1995).

Los autores se ven obligados a concluir abruptamente la historia, por indicación del editor de la revista, Carlos Fontanarrosa.

«“El Eternauta” en *Gente* fue un fracaso. Y fracasó porque no era para esa revista. Yo era otro. No podía hacer lo mismo. Y Breccia, por su lado, también era otro» («Oesterheld», en Trillo y Saccomanno, 1975).

«Yo no le di esa circularidad por filosofía sino por cerrar bien un buen relato. Pero el verdadero final fue cuando

lo llamaron a Breccia, le explicaron que había un desfasaje con lo que el público quería y le pidieron que suavizara la cosa. Lo volvieron a llamar, dos o tres veces. Y él no hizo caso. No accedió a realizar las modificaciones. Y entonces se decidió acortar "El Eternauta". La decisión del editor de cortarla bruscamente y poner la disculpa. Entonces yo le mandé una carta al dueño del editorial diciéndole que era una falta de respeto a los lectores lo que estaban haciendo» («Oesterheld», en Trillo y Saccomanno, 1975).

Podría arriesgarse, por lo tanto, que esa historieta política evidencia lo que parece consustancial a la experiencia de Oesterheld: la relación entre política y la ficción, entre creación imaginaria (su mundo propio) y fascinación ideológica (su condición militante)²³.

En este sentido, es central tratar de comprender cuál era la toma de posición de Oesterheld con respecto a su escritura. En 1958, Oesterheld escribió, para el libro «La historieta mundial», de Enrique Lipszyc, un curioso guión en el que narraba, secuencia por secuencia, las alternativas de su vida hasta el momento de esplendor de su propia editorial. Este guión autobiográfico traduce en gran medida la relación vida y obra del escritor.

Transcribo un fragmento: «24 *Inferior*: El héroe sabe así lo que es la gloria literaria y, de paso, una gran mejora económica: deja la Editorial de la que es mejor no acordarse. 25 *Vertical*: ...Y entra a trabajar en *La Prensa*: siempre como corrector, pero ganando cuatro veces más. Seis horas, de 21 a 3 de la mañana. Ahora se puede estudiar. ¡Y llevar al cine a la novia, con las entradas que da el diario! 26: El héroe paseando

con la novia, por calles de añosos árboles y viejas quintas. Escena románticísima, otoño, alguna hoja que tropieza y se cae. *Inferior*: La fortuna, la novia, siguen sonriendo al héroe; aprueba materias en la Facultad, consigue un trabajo dentro de la profesión: deja *La Prensa* y pasa a trabajar en un laboratorio de Minería. 27 *Medio primer plano de O.*: Vestido de *overall*, moliendo una bolsa de minerales en chancadora, expresión recia, polvo, galpón: mucho ruido de máquinas. *Inferior*: El trabajo es rudo, pesado: pero O. encuentra tiempo para seguir estudiando. Para seguir llevando al cine a la novia. Para seguir escribiendo...».

Las continuidades entre la vida y obra de Oesterheld —con todo lo problemático que ello puede suscitar— hicieron que el autor buscara plasmar su pensamiento político —como vimos, mucho más notoriamente a partir de 1968-1969— en un abanico de publicaciones que van desde lo más masivo a lo menos masivo de la época. El carácter poco selectivo que tuvo su escritura hizo que, en más de una ocasión, se viera forzado a *resolver* las tramas de sus guiones para salir ileso de situaciones aún más complejas.

No voy a internarme en los prolíficos debates que existen sobre el tramo que va desde el onganiato hasta la dictadura militar, escritura que florecerá en los primeros años de la década del ochenta y que ya ha sido trabajada por la crítica académica²⁴.

Pero me interesa hacer una distinción. En la historieta popular y masiva existió la censura como en el resto de los campos, y también como en ellos existieron textos que *escaparon* al control del aparato represivo. La diferencia

La invasión (1969). Medios, vanguardia y política

con otros campos, como el artístico y el literario, es que esos quiebres o intersticios —y tomo el caso de «El Eternauta» de *Gente* como paradigmático— tuvieron lugar en la matriz misma del mercado masivo y popular y no en espacios de circulación restringida.

Durante la dictadura no existieron *espacios liberados*, y los militares fueron absolutamente efectivos en imponer su cultura del miedo y dominación aun cuando no pudiera controlarlo todo²⁵. La posición crítica de intelectuales y artistas —pero también creo que su gimnasia de supervivencia— se sostuvo en desplazamientos metafóricos, movimientos dentro de los márgenes, textos cuidadosamente planificados caracterizados por el doble discurso desgarrado y solapado. Voces quebradas e irregulares sintomáticas de una situación de asfixia²⁶.

Con el terrorismo de estado, quedaron anulados los espacios de libre oposición, y por lo tanto la producción de historietas presenta escasas obras de carácter disruptivo. Lo interesante de estas manifestaciones es que tuvieron lugar en publicaciones muy disímiles entre sí. Es decir, hubo pocos intersticios en la historieta del período dictatorial, pero los que hubo, pueden encontrarse en un abanico que va de *lo más masivo a lo menos masivo* del campo de producción editorial.

La militancia de Oesterheld no lo aleja de los medios populares, por el contrario, es durante los años más *duros* de la dictadura cuando el guionista escribe —y podría decirse que hasta indiscriminadamente— para el mercado de historietas masivas. Así llegaba al público de masas, a través de su oficio y el trabajo por encargo. Las circunstan-



Figura 8: Tercera página de la séptima entrega de «El Eternauta» en la versión dibujada por Alberto Breccia

cias del mercado editorial lo obligaron muchas veces a adaptar sus trabajos a los requerimientos empresariales. No obstante, y hasta su entrada a los cuadros de militancia montonera, vio en la historieta una opción —y una expectativa— para la construcción de un *hombre nuevo* o para frasearlo de una manera distinta: un espacio en el que podía existir una continuidad de valores entre los sectores populares y los medios de comunicación masiva²⁷. Una vocación *pedagógica* —o de operación de transmisión cultural— fue asumida por Oesterheld como un deber intelectual. En

este sentido, es que ocupa el rol, en términos de Eduardo Romano, de un *intermediario cultural*, es decir: un tipo de artista o intelectual medio que tiene contacto con los sectores populares y que asume como tal la responsabilidad social de su tarea (Romano, 1973: 44).

Sabe que está escribiendo para un mercado popular y es consciente de los mecanismos de la industria, aun así encuentra en ese espacio la posibilidad de innovar estilísticamente y ampliar de esa manera *la riqueza cultural del hombre común*: «La historieta debe reanudar su evolución porque potencialmente representa un medio fabuloso de difusión cultural; porque debidamente desarrollada, puede enriquecer la vida espiritual de muchos seres prácticamente ciegos hasta ahora a todo lo que sea cultura» (Oesterheld, revista *Dibujantes*, número 1, segunda. época, noviembre de 1965).

A veces, con más o menos éxito, lograba violar o transgredir las pautas de la industria cultural. Y, a veces, inclusive, a pesar de él mismo: «Personalmente, me siento mucho más satisfecho escribiendo para una masa de lectores. Pero, también pongamos un poco los pies sobre la tierra. Casi ninguno de los grandes escritores escribió en condiciones ideales. Yo creo que el libro viene cuando tiene que venir. Y si uno no lo ha escrito es porque la condición de uno no está para eso. Estoy segurísimo que cuando Hernández escribió “Martín Fierro”, no tenía todo el dinero del mundo ni estaba feliz con su circunstancia». («Oesterheld», en Trillo y Saccomanno: 1975).

Oesterheld, era consciente de los límites y debilidades de esa convergencia o encuentro entre los consumidores

de sus historias y los mecanismos institucionales de su producción: «No todas las historietas, desde luego, nacen a impulso del pedido de un editor. A veces, el argumentista, sin encargo alguno crea un personaje que después presentará al editor: si gusta, y si coincide con las necesidades de este, la chance de la compra es grande, pues siempre hacen falta buenos argumentos» (Oesterheld, revista *Dibujantes*, número 27, julio de 1957).

No obstante, como un intelectual de los medios —y con esto quiero decir como un intelectual periférico o aislado del centro intelectual²⁸— Oesterheld escribía sus guiones —y a veces sin ninguna estrategia política— tanto para el semanario de montoneros *El Descamisado* —la historieta «Latinoamérica y el imperialismo. 450 años de guerra» fue publicada en el semanario de la organización montoneros entre 1973 y 1974— como para un medio colaboracionista con la dictadura como la revista *Gente*²⁹.

En un interesante informe titulado «Historietas: el quinto poder», publicado en la revista *Siete Días* (número 204) el 12 de abril de 1971, Oesterheld sostuvo a propósito de las «carencias de la historieta argentina»: «Lo fundamental es que sus héroes no representan la realidad nacional. Y las causas de esta carencia habría que buscarlas en el mismo hecho que provoca la falta de una literatura de aventuras que refleje lo nacional. Quizá todo resida en que nosotros no nos consideramos capaces de ser protagonistas».

Precisamente el pasaje a la lucha armada apenas unos años después lo llevará directamente a ese protagonismo o compromiso al que el guionista alude en el reportaje. Ese protagonismo es

evidente en su accionar político, pero también en la *batalla* que libra desde su escritura en medios populares y masivos. Es el caso de «El Eternauta» de 1976³⁰ escrito cuando Oesterheld ya estaba en la clandestinidad³¹. Esta vez los dibujos son de Francisco Solano López como en la versión original de 1957. Esta nueva historieta es realizada por Oesterheld a pedido de Editorial Récord, lugar de trabajo del guionista al momento de su desaparición³².

Una visión *instrumental* de la escritura ha tendido a equiparar vida y obra, como si se trataran de compartimentos indivisibles. ¿Uno es lo que escribe? ¿Uno es lo que dice? La respuesta es discutible, en todo caso. Mucho menos polémica es la pregunta acerca de si uno es lo que hace. Ya que uno, es, casi siempre, lo que hace³³.

Por otro lado, está claro que no todos los artistas e intelectuales, y mientras todavía pudieron hacerlo, usaron los medios de comunicación para llegar a las masas populares. Sin embargo, lo que parece estar claro a esta altura del debate es que quienes efectivamente lo hicieron, se vieron obligados en la siguiente etapa bajo la represión militar, y dada su condición de militantes políticos, a colaborar en publicaciones clandestinas o pasar al anonimato mediante el sistema de seudónimos. Como vimos, el caso de Oesterheld, es ilustrativo al respecto. Hasta el momento mismo de su desaparición en 1977 produjo guiones en clandestinidad para ediciones montoneras y simultáneamente para editoriales masivas y populares.

Tras la experiencia en *Gente*, dibujante y guionista volvieron a encontrarse en nuevos proyectos como «Platos voladores al ataque!!», una colección

de figuritas incluidas en el álbum *Súper Fútbol*, que sale al mercado en 1971, pero son ideadas por los autores en 1969³⁴. Por otra parte, realizan cuentos cortos para la revista *Billiken* entre los años 1972 y 1973 (Ávila, 2003).

Por otra parte, Oesterheld apenas unos meses después que «El Eternauta» fuera levantado por la editorial, publica en *Gente* una nueva historieta, esta vez acompañado por el dibujante Roberto Regalado: «Dos entre la gente» (1970). Esta historieta, aunque con otro tono, mantendrá la línea política de la segunda versión de «El Eternauta». El ejemplo sirve para dejar planteada una hipótesis: no fue el guión de Oesterheld el que produjo el rechazo de la editorial sino el dibujo de vanguardia de Alberto Breccia. En tanto que el primero, como vimos, continuó publicando en el medio, Breccia no volvió a trabajar para la revista. Las cartas de lectores aluden al dibujo como «no historietístico» o «demasiado artístico» y no advierten los cambios sustanciales que Oesterheld produjo en la historia. Mientras que Breccia había sido adoptado por el campo artístico —en el contexto de la bienal— con gran entusiasmo, su arte no tenía cabida en el espacio de los medios. En un movimiento inverso, los guiones políticos de Oesterheld —durante este tramo de la década del sesenta y hasta los primeros años de la década siguiente— circularon en distintas publicaciones populares de la época. Estas diferencias —que habría que desarrollar más— suponen proyectos creadores enfrentados: mientras que Breccia optó por la experimentación gráfica, Oesterheld priorizó en la historieta para *Gente* el mensaje político en lugar de la calidad del guión. De ahí el fracaso de

la obra, porque no puede definirse independientemente de la posición de sus creadores (Bourdieu, 2003).

En síntesis, a diferencia de la experiencia del Di Tella «El Eternauta» de 1969 insiste con fuerza en una pregunta: ¿es posible la vanguardia de masas? y en otras palabras: ¿pueden ser insurreccionales los textos de la cultura masiva?³⁵

Conclusiones

Desde los dibujos rupestres hasta «Mafalda», el más universal de los medios expresivos transitó un itinerario que explica su actual, desmesurada influencia: sus personajes son los héroes cotidianos de millones de seres humanos, no respetan fronteras geopolíticas, cubren una gama ilimitada de edades y niveles sociales y hasta se permiten postular ideologías.

Siete Días, 12 de abril de 1971

He tomado como ejes de este trabajo una zona de la producción editorial argentina en la cual la relación industria masiva, cultura popular, arte y política se vuelve extraordinariamente compleja. Cabe decir que la historieta como objeto, a veces, privilegiado para la reflexión teórica remite a discusiones que fijan siempre parejas equívocas: élite-masa; palabra-imagen; popular-arte; industria masiva-experimentación y vanguardia, etc.

Intenté en las páginas de más arriba desarrollar una mirada crítica que se adecue a los desafíos de comprender la cuestión popular contemporánea a partir de una narrativa problemática como tipo particular de producción ideológi-

ca (Verón, 1974). El objetivo ha sido dar cuenta del modo particular en el que a finales de la décadas del sesenta cierto sector del arte y cierta fracción de los medios masivos se vinculó, de distinta forma, con *lo popular como problema*.

Ahora bien, si acordamos que la cultura popular está estructurada en lo que Stuart Hall denomina la oposición entre el bloque de poder y los sectores populares (Hall, 1984) y si esta oposición puede ser pensada como una diferencia de intereses, es decir, una relación siempre conflictiva, las fuerzas centrífugas de la homogeneidad se encuentran siempre con las resistencias de la heterogeneidad (Fiske, 1989). Por lo tanto, cabe prever que algo resulta de esa constante fuerza erosiva del sistema dominante. Si esto es así, la pregunta debe ser otra. Ya no interrogarnos: «¿pueden los sectores populares transformar el sistema mediante pequeñas tácticas y acciones micropolíticas?», sino, lo que es aún más importante: al hacerlo, «¿no contribuyen a su fortalecimiento?». Me parece fundamental atender el «doble movimiento de contención y resistencia» que advirtió Hall, es decir, no dividir los estudios sobre la cultura popular esquemáticamente, planteando casos que «resisten contra hegemónicamente» y casos que «absorben evasiva y edulcoradamente la ideología dominante».

Ya sabemos, siguiendo a De Certeau que ningún consumidor cumple a raja tabla el programa inscripto en un texto, es decir, nadie es manipulado porque todo objeto encierra en su uso la posibilidad de tácticas opuestas a las de sus fines estratégicos (Sarlo, 2003).

En los ejemplos que analicé más arriba, en los vínculos entre la cultura de

masas y la historieta popular, me guió esta convicción³⁶.

Desde mi perspectiva, el alcance de esas resistencias —producidas por y en la industria de los medios— y por lo tanto, de su efectividad política, no depende del soporte en el que esa práctica o texto tenga lugar, sino de las condiciones de producción históricas por las que esa experiencia esta atravesada y por la posición del creador en el campo intelectual. En este sentido, la relación que un escritor-creador mantiene con su obra se encuentra afectada por el sistema de las relaciones sociales en las cuales se realiza la creación como acto de comunicación (Bourdieu, 2003). El análisis de la posición de Oesterheld y Breccia como creadores de «El Eternauta» de 1969 estuvo orientado en estos términos.

Quise destacar la particular manera en que cierta producción historietística se vinculó con lo masivo en el tramo 1968-1969. Esa *posibilidad*, o grieta, recorre distintos campos del espacio social: desde el arte a los medios masivos, la historieta se conecta con distintos públicos y prácticas.

Lo que queda claro, en todo caso, es que a finales de la década del sesenta las posiciones eran otras y no solamente en torno a las teorías de la historieta. Muchas cosas han cambiado desde entonces y probablemente el análisis cultural ya no esté tan preocupado ni en los sectores populares ni en los objetos materiales y simbólicos que estos retiran del mercado³⁷.

También es cierto que actualmente, con una industria de la historieta inexistente, no tiene ningún sentido pensar en cuáles son las *herejías* posibles de sus lectores sino en directa —¿y nostálgica?— referencia al pasado.

La historieta plantea a partir del relato dibujado un modo singular de configuración del lenguaje. En tanto producto de la industria cultural, participa en la conformación de subjetividades, así como en los procesos más amplios de construcción de la hegemonía. En definitiva, se trata de un medio popular que puso en evidencia en algunos tramos de la historia argentina la brutal porosidad de los lenguajes.

Notas

1. El instituto nacido al calor de la modernización económica del proyecto desarrollista hacia mediados de la década del sesenta bajo la dirección de Enrique Oteiza, se había transformado en el eje organizador de las experiencias de renovación estética en diversas áreas: el Centro de Artes Visuales, el Centro de Experimentación Audiovisual y el Centro Latinoamericano de Altos Estudios Musicales.
2. La experiencia Arte de los Medios de Comunicación de Masas, que surge en 1966 de la mano de algunos referentes del Di Tella, es un intento notable de vinculación entre vanguardia y medios. (Longoni y Mestman, 2000). Con presupuestos muy diferentes, la experiencia del Grupo de Cine de Liberación también buscó la vinculación de los medios con el arte y de ambos con la política.
3. Al afán de modernización que presidió la formación del Instituto Di Tella en 1958 se le sumó en el mismo año, la creación del Conicet por decreto del general Aramburu, y más adelante, el grupo de sociología liderado por Gino Germani, la publicación del seminario «Primera plana» en 1962 y todo un circuito topográfico —que va desde el mítico cine Lorraine hasta ciertos cafés porteños— por el que deambulaba la izquierda argentina de esos años.
4. En este punto es emblemático el manifiesto que escribe Roberto Jacoby en «Experiencias 68», Instituto Di Tella, dirigido, según su autor «al reducido grupo de creadores, simuladores, críticos y promotores, es decir, a los que están comprometidos por su talento, su inteligencia, su interés económico o de prestigio, o su estupidez a lo que se llama arte de vanguardia. A los que metódicamente

- buscan darse en Di Tella *el baño de cultura*, al público en general» (Sarlo, 2001: 459).
5. Las causas más inmediatas de esta nueva oposición serán el cierre de todos los canales de participación, la censura, la intervención universitaria, la violenta represión, el ajuste económico y la crisis ya evidente del régimen del onganato.
 6. Jorge Rivera analiza el fenómeno bajo el título «¿Del “boom” al “crash”?» (Rivera, 2000: 153).
 7. En el capítulo «1969: la historia en directo», la autora —a partir de la reconstrucción de dos acontecimientos, el cordobazo y la llegada del hombre a la luna— da cuenta del modo en que la televisión construyó los acontecimientos históricos contemporáneos hasta transformarse en su componente activo (Varela, 2005: 227-265).
 8. Al respecto ver las conclusiones que arroja Ana Longoni y Ricardo Santoni sobre esa experiencia (Longoni y Santoni, 1998).
 9. En el caso de la literatura, como nota al margen, cabe decir que Manuel Puig a partir de la década del sesenta haría de la invasión de los géneros narrativos *altos* por los *bajos* todo un programa estético.
 10. Y en este sentido es que puede seguirse a Ginzburg cuando señala que «de la cultura de su época y de su propia clase nadie escapa, sino para entrar en el delirio y en la falta de comunicación» (Ginzburg, 1991: 22).
 11. La idea de esta *doble invasión* me incita a pensar en otra producción —esta vez cinematográfica— en donde la combinación medios, arte y política es evidente. Se trata de la película «La invasión» (1969) dirigida por Hugo Santiago y guionada por Bioy Casares y Borges. Este filme de culto, que en su estreno pasó por las salas casi inadvertido, ha sido muchas veces analizado por la crítica como «un filme no comprendido por su época». Exactamente lo mismo se llegó a decir de «El Eternauta» de 1969. Ambas obras son de vanguardia. Lo curioso es que una fue consumida por el público de *Gente* y la otra por la élite cultural argentina. Me interesa dejar escrita esta problemática, aunque no pueda desarrollarla sino en futuras incursiones.
 12. Como ejemplo sirve el lugar que Oscar Masotta en su libro «La historieta en el mundo moderno» (1968) le otorga al autor. Cito: «un indio enemigo nunca es absolutamente malo: a lo que es lo mismo, nunca falta, y aún en medio de la violencia de la lucha, una reflexión que descubra la humanidad del enemigo [...]».
- El campo de sus anécdotas coincide con el lugar donde el antropólogo realiza su *trabajo de campo*. Mundo rousseariano, educativo, no por la exactitud de su documentalismo —aunque sus historias resultan siempre verosímiles—, sino por la intención, que descubre siempre la humanidad del *otro* y nos introduce la idea de un igualitarismo básico entre culturas extrañas» (Masotta, 1968).
13. Mientras que en 1967 el total de ejemplares vendidos ascendía a 21 millones, en 1974 el volumen de ventas alcanzaba los 45,7 millones de ejemplares (Rivera, 1989).
 14. A mediados de la década del sesenta las grandes editoriales sacan del mercado las revistas semanales de historietas para remplazarlas por la fórmula editorial de los mensuarios. Esta estrategia estuvo vinculada a la caída en las ventas de los ejemplares semanales.
 15. Demandaría todo un capítulo desarrollar este tema por eso acoto las referencias en este punto.
 16. El reportaje fue publicado por primera vez en una versión abreviada en Trillo, Carlos y Guillermo Saccomanno: «Historia de la historieta argentina», Editorial Récord, Buenos Aires, 1980. La reproducción completa de la grabación ha sido recientemente editada en el libro «Oesterheld en primera persona», La Bañadera del Cómic, Buenos Aires, 2005.
 17. Juan Sasturain. Entrevista realizada por la autora.
 18. En 1964 se funda en Francia la Sociedad de Estudios e Investigaciones de Literaturas Dibujadas, y un año después, en Italia, se lleva a cabo el primero de los hoy célebres Congresos Internacionales de Lucca en donde se entrega el premio Yellow Kid a la mejor producción de comics.
 19. Seguramente esta experiencia llevada a cabo fundamentalmente por el guionista de historietas Héctor Oesterheld puede ser vinculada en distintos aspectos con los ejercicios que llevan a cabo figuras como Raymundo Gleyzer —en el caso de la televisión— Rodolfo Walsh —en el caso de la literatura y el periodismo alternativo— y por último el grupo Cine de Base liderado por Solanas y Gettino. Estas relaciones serán desarrolladas en mi tesis en curso.
 20. Juan Sasturain sostiene a propósito del trabajo de Breccia: «Hay un preciso momento en que, acaso sin saberlo, Breccia se sorprenderá buscando, dará un paso en una dirección cualitativamente diferente y, a los cuarenta

- años, abrirá una puerta definitiva. Es cuando tropieza con los textos de Oesterheld» (Sasturain, 1995).
21. Cabe decir que luego de estas obras es cuando Oesterheld comienza su militancia en Montoneros, y tras ellas cuando Breccia se exilia en Europa.
 22. Dejo para futuras exploraciones una comparación entre «El Eternauta» de 1957 el de 1969 y el de 1976.
 23. No diría lo mismo del *viejo Breccia* puesto que sus condiciones de producción para la realización de esta historieta como muchas otras tuvo motivos muy distintos a los que guió la trayectoria de Oesterheld. Se recomienda ver el filme «Breccia por cuatro» del director Marcelo Schapces (1988).
 24. De hecho, podría plantearse que existe una *escritura de la escritura*, ya que los análisis más actuales no sólo se centran en aquellos años, sino en lo que se escribió en la etapa inmediatamente posterior.
 25. Durante la etapa inmediatamente posterior a la dictadura que finalizó en 1983 proliferaron los intentos por develar distintos aspectos de la historia reciente. En ese contexto se prestó particular atención a lo que pudiera ser interpretado como alguna forma de resistencia a la dictadura tanto desde el punto de vista de las producciones alternativas como desde el punto de vista de las prácticas sociales implicadas. Proyecto de investigación Ubacyt «Cultura, medios y dictadura: memorias en conflicto», dirigido por Mirta Varela.
 26. Se recomienda especialmente a propósito del tema: Sarlo, 1987.
 27. A este efecto, habría que incluir la cuestión de los usos de distintos géneros discursivos (Bajtín, 1982), ya que la elección de cada género discursivo no es inocente. Hay tomas de posición detrás de cada preferencia y distintos efectos de sentido. ¿Por qué Oesterheld eligió como sistema de escritura la historieta en lugar de la literatura? es una pregunta que se orienta en esta dirección.
 28. Habría que desarrollar otro ensayo sobre la relación de Oesterheld con el mercado de historietas, sólo basta decir aquí que el autor había dado sus primeros pasos como narrador de cuentos infantiles y crónicas de divulgación científica. En más de un reportaje Oesterheld señaló no ser un lector de historietas, sino de literatura. Este pasaje de posiciones —del lector cultivado al narrador profesional— marca significativamente su carrera como guionista.
 29. En este punto, para un futuro trabajo de mi tesis, me interesa poner en relación *las estrategias de escritura* de Rodolfo Walsh y Héctor Oesterheld. Me parece que esta comparación puede resultar útil en el debate sobre los escritores y la industria cultural.
 30. El último «Eternauta» se inicia en la revista *Skorpio* (libro de oro, número 1, diciembre de 1976) y finaliza luego de 27 episodios, en el número 41 (abril de 1978) de la mano de otros guionistas cuando Oesterheld ya estaba desaparecido. En numerosos reportajes y charlas Solano López hizo referencia a la radicalidad del guión de Oesterheld en esta historia.
 31. Oesterheld hacía entregas por correo o las enviaba de la mano de distintas personas: a veces, irrumpía en la redacción, camuflado, desorientando a los editores y demás colaboradores de la publicación. Sobre este punto ver: «HGO» (1998). Reconstruyo para estos datos fuentes y entrevistas realizadas personalmente para mi tesis.
 32. La bibliografía sobre Oesterheld coincide en señalar el 27 de abril de 1977 como el día de su secuestro. Diversas fuentes dicen que fue en La Plata, pero no hay unanimidad. También se ha concluido que estuvo preso al menos hasta enero de 1978, según testificó Eduardo Arias, el último argentino vivo en verle, en un «estado terrible» (García y Ostuni, 2002: 140). «Se cree que murió en Mercedes, población bonaerense cercana a la capital porteña, en el primer trimestre de 1978» (Moral Bordel, Javier. en revista digital *Tebeosfera*, número 021005, España, 2003).
 33. Me interesa trabajar en mi futura tesis el siguiente problema, que creo que vale aquí dejar planteado. En las entrevistas a historietistas que realicé muchas veces asoma la idea de que Oesterheld «vivía la vida como sus guiones» o que sus guiones «reflejaban su vida». Excepcionalmente, se alude a la militancia como proyecto político del autor.
 34. Estas figuritas de ciencia ficción —en donde hay astronautas argentinos librando una lucha en el espacio para la liberación del tercer mundo— reconstruían críticamente un imaginario del alunizaje y más ampliamente el discurso dominante tecnocientífico al vincular estas experiencias con acontecimientos como el cordobazo y las propuestas revolucionarias de finales de la década del sesenta.

35. Siguiendo a Sarlo, frente a esta posibilidad habría un único obstáculo irreductible: las desigualdades económicas. En sus palabras «todas las desigualdades son subrayadas en el mercado simbólico» y frente a esa desigualdad ninguna homogeneización cultural —o neopopulismo hegemónico— tiene éxito (Sarlo, 2003).
36. Es interesante la perspectiva de Lawrence Grossberg: «demasiados trabajos dentro de los estudios culturales siguen ubicando a la cultura popular dentro de dos economías normativas binarias [...]. Los críticos dividen la cultura popular, identificando formas específicas como resistencia y relegando todas las otras a un mainstream cultural en el que son *contenidas* por las estructuras de poder existentes» (Grossberg, 1997).
37. Cuando Beatriz Sarlo hablaba del uso adaptativo de Michel de Certeau en su conocido artículo «Retomar el debate» aludía a un «escenario optimista donde algunos capítulos de “Arts de faire” sirven para conclusiones casi triunfalistas y un poco moralizantes» (Sarlo, 2003: 216). La pregunta es: ¿qué ha quedado de ese optimismo y de esos usos desviados?

Bibliografía

- AA.VV.: «La historieta mundial. Catálogo de la Primera Bienal Mundial de la Historieta», Escuela Panamericana de Arte e Instituto Di Tella, Buenos Aires, 1968.
- : «Oesterheld en primera persona», La Bañadera del Cómic, Buenos Aires, 2005.
- Ávila, F.: «Oesterheld y nuestras invasiones extraterrestres», Rebrote, Buenos Aires, 2003.
- Bourdieu, P.: «Campo de poder, campo intelectual», Quadrata, Buenos Aires, 1981.
- : «La distinción», Taurus, Madrid, 1979.
- De Santis, P.: «La historieta en la edad de la razón», Paidós, Buenos Aires, 1998.
- Fiske, J.: «Understanding Popular Culture», en «Reading the Popular», Unwin Hyman, Londres, 1989.
- García, F. y H. Ostuni: «El Eternauta», *Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta*, no. 7, vol. 2, La Habana, septiembre 2002 (es cita de un fragmento del «Nunca más», 1985).
- Ginzburg, C.: «El queso y los gusanos», Muchnik, Barcelona, 1991.
- Grignon, C. y J. Passeron: «Lo culto y lo popular. Miserabilismo y populismo en sociología y en literatura», Nueva Visión, Buenos Aires, 1991.
- Grossberg, L.: «Re. Placing Popular Culture», en Redhead, Steve (ed.): «The Clubcultures Reader. Readings in Popular Culture Studies», Blackwell, Oxford, 1997 (traducción de Libertad Borda).
- Hall, S.: «Notas sobre la deconstrucción de *lo popular*», en: Samuel, Raphael (ed.): «Historia popular y teoría socialista», Crítica, Barcelona, 1984.
- «HGO»: filme de Víctor Bailo y Daniel Stefanello. Buenos Aires, 1998.
- Longoni, A. y M. Mestman: «Del Di Tella a “Tucumán Arde”». Vanguardia artística y política en el 68 argentino», El Cielo por Asalto, Buenos Aires, 2000.
- Longoni, A. y R. Santoni: «De los poetas malditos al video clip. Arte y literatura de vanguardia», Ediciones Cantaro, Buenos Aires, 1998.
- Masotta, O.: «La historieta en el mundo moderno», Paidós, Buenos Aires, 1968.
- Rivera, J.: «El escritor y la industria cultural», Atuel, Buenos Aires, 2000.
- Romano, E.: «Apuntes sobre cultura popular y peronismo», en AA.VV.: «La cultura popular del peronismo», Cimarrón, Buenos Aires, 1973.
- Sarlo, B.: «La batalla de las ideas (1943-1973)», Ariel, Buenos Aires, 2001.
- : «Tiempo presente. Notas sobre el cambio de una cultura», Siglo XXI, Buenos Aires, 2003.
- : «Ficción y política. La narrativa argentina durante el proceso militar», en: Balderston, Daniel y otros, Alianza, Buenos Aires, 1987.
- Sasturain, J.: «El domicilio de la aventura», Colihue, Buenos Aires, 1995.
- Sigal, S.: «Intelectuales y poder en la década del sesenta», Punto Sur, Buenos Aires, 1991.
- Steimberg, O. y Noé Jitrik (ed.): «La narración gana la partida», en «Historia de la literatura argentina», vol. 11, Emecé, Buenos Aires, 2000.
- Terán, O.: «Nuestros años sesentas. La formación de la nueva izquierda intelectual argentina. 1956-1966», El Cielo por Asalto, Buenos Aires, 1993.
- Trillo, C. y G. Saccomanno: «Historia de la historieta argentina», Récord, Buenos Aires, 1980.
- Varela, M.: «La televisión criolla», Edhasa, Buenos Aires, 2005.
- Verón, E.: «La semiosis social», Gedisa, Buenos Aires, 1987.
- Vezzetti, H.: «Pasado y presente. Guerra, dictadura y sociedad en Argentina», Siglo XXI, Buenos Aires, 2002.

La construcción del héroe en «El Eternauta»

1

Luis Mauro Sujatovich

Profesor licenciado en Comunicación Social, Universidad Nacional de La Plata, La Plata, Argentina

Resumen

El presente trabajo pertenece a la tesis «La construcción del héroe en “El Eternauta”», que parte de la hipótesis de considerar que el héroe en «El Eternauta» es un héroe colectivo y no individual. Esta primera parte es introductoria e intenta iniciar y contextualizar al lector. Se compone de cuatro apartados. Primero se realiza un breve recorrido histórico por los héroes que predominaron en diferentes épocas, se les caracteriza y vincula con las necesidades y requerimientos de su tiempo. En segundo lugar se esbozan los principales rasgos del héroe popular argentino. Luego se describen los cambios que estos héroes sufren al ser tomados por la industria cultural. Por último se plantea la emergencia del cómic como expresión del héroe moderno.

Abstract

This work presents the thesis «The construction of the hero in “El Eternauta”», that starts from the hypothesis that the hero in «El Eternauta» is a collective and not an individual hero. This first paragraph, as an introduction, tries to put in context to the readers. Is made up in four sections. First to be made a brief historical route by the heroes that predominated at different time. They are characterized and tie up with the necessities and requirement of their time. Secondly, the main characteristics of the Argentine popular hero are outlined. Soon, the changes that these heroes suffer are described, until they are taken by cultural industry. Finally, we considered the emergence of the comic as an expression of the modern hero.

«El Eternauta»

Siempre me fascinó la idea del «Robinson Crusoe». Me lo regalaron siendo muy chico, debo haberlo leído más de veinte veces. «El Eternauta», inicialmente, fue mi versión del Robinson. La soledad del hombre, rodeado, preso, no ya por el mar sino por la muerte. Tampoco el hombre solo de Robinson, sino el hombre con familia, con amigos. Por eso la partida de truco, por eso la

pequeña familia que duerme en el chalet de Vicente López, ajena a la invasión que se viene. Ese fue el planteo... lo demás creció solo, como crece sola, creemos la vida de cada día. Publicado en un semanario, «El Eternauta» se fue construyendo semana a semana; había sí, una idea general, pero la realidad concreta de cada entrega la modificaba constantemente. Aparecieron así situaciones y personajes que ni soñé al principio. Como el mano y su muerte. O co-

mo el combate en River Plate. O como Franco, el tornero, que termina siendo más héroe que ninguno de los que iniciaron la historia. Ahora que lo pienso, se me ocurre que quizá por esta falta de héroe central, «El Eternauta» es una de mis historias que recuerdo con más placer. El héroe verdadero de «El Eternauta» es un héroe colectivo, un grupo humano. Refleja así, aunque sin intención previa, mi sentir íntimo: el único héroe válido es el héroe en grupo, nunca el héroe individual, el héroe solo.

Héctor G. Oesterheld,
prólogo a «El Eternauta», 1976.

Introducción

El presente trabajo tiene como punto de partida una serie de interrogantes. El eje articulador es: ¿cuál es la concepción o la configuración del héroe presente en «El Eternauta»?

De esta pregunta central se desprenden otras: ¿qué se entiende por héroe? ¿cómo definir a un héroe de historieta? ¿cómo explicar la paradoja de que lo novedoso, en este caso, de la concepción de Oesterheld sobre el héroe sea la negación o ausencia del héroe clásico y estereotipado? ¿cómo explicar su concepción del héroe colectivo? ¿es Juan Salvo un héroe?

La investigación se divide en dos grandes apartados. La primera parte es introductoria e intenta iniciar y contextualizar al lector en la problemática, y está compuesta por cuatro puntos. Primero se realizará un breve recorrido histórico por los distintos héroes que predominaron en diferentes épocas históricas, se los caracterizará y vinculará con las necesidades y requerimientos de su tiempo. Segundo, se esbozarán

los principales rasgos del héroe popular argentino. En tercer lugar se describirán una serie de cambios que estos héroes sufren al ser tomados por la industria cultural. Cuarto, se planteará la emergencia del cómic como expresión de un héroe moderno.

La segunda parte nos acerca a «El Eternauta», y consta de dos apartados. El primero pretende describir el contexto y las condiciones de producción de la historieta; en el segundo se relatarán los principales momentos de la misma, y se irán resaltando y analizando los elementos que se considerarán más significativos para responder a nuestros interrogantes.

En este sentido, se analizarán determinados aspectos. Se describirá el rol de la mujer en la historieta, buscando rastrear la relación entre el héroe masculino y la presencia de la mujer, su participación activa o no en las iniciativas del grupo, la forma en que se integra al mismo, pensando, de modo general, en el lugar de la mujer en la sociedad argentina de la época.

A su vez se indagará en los tipos de intelectuales en la obra.

Partiendo de una determinada conceptualización del intelectual, entendiendo que dentro del grupo existen dos clases de intelectuales, y que cada uno es poseedor de un capital simbólico diferente.

Finalmente, se esbozarán algunas reflexiones y se intentará dejar planteados interrogantes para futuras investigaciones.

El principal interés a la hora de seleccionar el tema ha sido sin duda el héroe que el Eternauta logra condensar, sus características, que lo constituyen en un personaje colectivo, que rompe con el

concepto clásico de héroe individual, solitario y autosuficiente. Surge la idea acerca de que detrás de ese grupo de superhéroes pasan muchas otras cosas, pasa la Argentina de la década del cincuenta, pasa la sociedad argentina, sus preocupaciones, sus ideas, y sus desafíos, lo que me pareció casi una interesante invitación al análisis. A su vez, se trata de una obra que permite diferentes lecturas, ya que aparece en un período clave de la historia argentina, en tiempos de proscripción del peronismo, y en la controvertida ciudad de Buenos Aires.

Por otra parte aglutina los grandes temas, los valores y la cultura de estos años. En ella es posible reconstruir el mapa sociopolítico vigente entonces, rastrear el rol de la mujer, de los intelectuales, del ejército, de la resistencia, etc.

En otro nivel, se permean elementos de la situación político-social que acontece en Occidente luego de la segunda guerra mundial, con la división de Alemania, y el nacimiento del concepto del *mundo bipolar*. En su mirada ideológica «El Eternauta» puede leerse como un indicio de lo que luego sucederá en nuestro país y en buena parte de Sudamérica en las décadas del sesenta y del setenta con los gobiernos dictatoriales.

Alcances y limitaciones

El presente trabajo se fundamenta en la pretensión de generar un aporte desde el campo de la comunicación, ya que hasta el momento no se han realizado en la Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la UNLP investigaciones sobre este tema específico.

Quedan pendientes un análisis de tipo semiótico, en el que podrían analizarse entre otros aspectos, las significa-

ciones de los lectores de «El Eternauta» sobre el héroe en la historieta; estudios comparativos, que rastreen en el desarrollo histórico del género y focalicen en las diversas concepciones y configuraciones de los protagonistas de historietas; por ejemplo: estudios que indaguen sobre el perfil de los lectores en las primeras publicaciones, o que se centren en el análisis de los dibujos, etc.

Tampoco se trabajará con «El Eternauta parte II» (publicada en 1976-77), esto por varios motivos. En primer lugar, entre las dos tiras hay un quiebre fundamental en lo que respecta a los rasgos fundamentales de sus personajes. Se modifica esencialmente la figura del héroe. Juan Salvo adquiere en la segunda parte cualidades sobrehumanas, propias de un mutante, puede prever lo que sucederá. Con esta ruptura «Oesterheld recupera al héroe individual, al hombre diferente... Juan Salvo es un modelo del hombre de acción revolucionario, dotado de una ética y de normas de conducir distintas de las de la generalidad... la impunidad con que «El Eternauta» utiliza las vidas ajenas en función de las necesidades de una causa superior surgen de una racionalidad que no pide permiso ni da explicaciones»¹. Como lo afirma el propio Juan Sasturain, son evidentes las correlaciones entre elementos de la realidad histórico-política y el universo de la historieta, lo que sin duda merecerían ser tema de una investigación diferente.

También es cierto que la segunda parte carece de la magia de la primera aventura. El ritmo es mucho más rápido, pero por sobre todo, y esto es lo que nos interesa aquí, se pierde el magnetismo de «El Eternauta I», que «era una historia que crecía armónica con el de-

sarrollo natural y lógico de los personajes, densos y ricos, cambiantes inclusive»²; en «El Eternauta II» prevalecen el esquematismo, la rigidez, y parecería, la necesidad de confirmar con la historia una tesis prefijada. Parecen colarse en el relato, las propias disidencias políticas entre el autor y el dibujante. Según Sasturain, no es demasiado afirmar que «el Oesterheld *burgés* escribe mejor que el *comprometido*».

Por último, es oportuno repetir que «El Eternauta II» configura un universo de análisis totalmente diferente también en lo que respecta a las definiciones del enemigo, que estará dividido en dos: los ya conocidos Ellos, y los países poderosos del planeta que pactarán, para conservar su libertad, entregar Latinoamérica a los invasores.

Corresponde aclarar que este estudio se trata tan solo de un recorte de los tantos interrogantes y alternativas que «El Eternauta» deja abiertas. No obstante se espera que la lectura de la misma lleve a plantear nuevas preguntas y así contribuir en el avance del conocimiento en esta materia.

Herramientas teóricas

Las categorías útiles para abordar el tema son las siguientes:

Intelectual

Se tomará la definición de Bourdieu, para quien el intelectual es aquel que posee un capital específico, el capital simbólico «como capital de reconocimiento o de consagración, institucionalizado o no, que los distintos agentes o instituciones han podido acumular»³, que le confiere un poder simbólico, «poder de construcción de la realidad

que tiende a establecer un orden gnoseológico: el sentido inmediato del mundo (y en particular del mundo social)»⁴.

Por tanto, consideraremos intelectual a aquel que por poseer un capital simbólico (capital de reconocimiento o de consagración), es decir, un saber especializado elabora dentro del campo de la producción cultural concepciones acerca del mundo social que, consagradas como dominantes al cabo de la lucha simbólica, intentará imponer al conjunto social, con el objeto de asegurar su integración.

Para este autor, los intelectuales son indispensables para las luchas sociales, especialmente en el presente dadas las formas que la dominación asume, y se vuelve casi una imposición para ellos, (artistas, escritores, científicos, etc.) ingresar a la acción política sobre la base de su competencia en sus áreas de especialización.

En la historieta se diferencian claramente dos tipos de intelectuales. Por una parte, Favalli que es profesor de Química, formado en el núcleo de las ciencias duras, y que manifiesta una sorprendente capacidad analítica, es capaz de comprender y de observar globalmente las situaciones que se presentan y de plantear con claridad soluciones y alternativas al grupo. Es sin duda de entre todos, el estratega, que logra imponer al grupo su cosmovisión, de manera tal que sus compañeros la aceptan y la adoptan como estrategia válida. Es sin dudas el hombre que representa la praxis, es quien moviliza al resto a la acción. En este sentido, Bourdieu plantea que los intelectuales «tienen un poder específico, el poder simbólico de hacer ver y de hacer creer, de lle-

var a la luz, al estado explícito, objetivado, experiencias más o menos confusas, imprecisas, no formuladas, hasta informulables, del mundo natural y del mundo social, y de ese modo de hacerlas existir»⁵.

Por su parte, Mosca es periodista, historiador, su formación profesional lo habilita para ser el cronista de la invasión y la resistencia, y es este el rol que ocupa dentro del grupo. Su aporte es el de un mero observador que pretende contar la historia a la posteridad, pero que no se involucra en la acción cotidiana ni plantea estrategias para seguir, como sí lo hace Favalli.

Industria cultural

La industria cultural es la producción de estrategias para crear objetos o símbolos culturales (costumbres, tradiciones, etc.) con el fin de ser consumidos. Y durante su auge, a mediados del siglo XX, fueron el cómic y el cine estadounidenses, sus medios de difusión más conocidos. Se analizará el concepto de industria cultural desde la perspectiva de la Escuela de Frankfurt, es decir, será una mirada que resalte la estandarización y la *vacuidad social* de la industria cultural y sus productos, y sospeche que en el campo de la cultura la mayor difusión de bienes está acompañada, de modo perverso, por un simétrico debilitamiento de sus patrimonios, circuitos y tradiciones seculares. La industria pauta históricamente la declinación de los grandes patrimonios culturales de Occidente y su llana conversión en mercancía, y convertida en un valor de cambio, disolverá la autenticidad y la supuesta potencialidad crítica que podía residir en el acto cultural. Así, producidos, distribuidos y consumidos co-

mo mercancías, los bienes culturales se transforman en promotores de conformismo, identificación pasiva, estandarización, degradación, pérdida de goce y mera reproducción del sistema en su más cruda versión de dominio capitalista burgués.

Sin embargo, en el caso particular de «El Eternauta» observamos que si bien como producto es creado y distribuido según las normas de la industria cultural, hay en la historieta *grietas discursivas* que no reproducen la lógica antes expresada. Entre otros elementos, el típico héroe individual, con poderes sobrenaturales, que deja su lugar en la historieta a uno colectivo, popular, más cercano a un luchador social que a un superhombre.

Hegemonía

Se tomará el concepto desarrollado por Gramsci, quien lo define como una síntesis entre dirección y dominación, entre consentimiento y fuerza, que debe ser entendida en dos sentidos: como capacidad de un determinado grupo para dirigir a sus aliados, y como acción de fuerza contra los adversarios. Un grupo social podrá ser hegemónico si individualiza los rasgos fundamentales de la situación histórica concreta para hacerse protagonista de reivindicaciones de otras clases. Un Estado logra ser hegemónico si articula un complejo de actividades práctico-teóricas mediante las cuales la clase dirigente no solo mantiene el dominio sobre las otras clases, sino que también obtiene el consenso activo por parte de estos. La hegemonía se construye en la articulación entre coerción y consenso, entre dominio y dirección intelectual y moral.

Este concepto será de gran utilidad

para analizar las estrategias de construcción de hegemonía de los Ellos, quienes claramente intentan imponer su orden de cosas al mundo entero, mediante su poder armamentístico, su gran inteligencia, su dominio de los medios de comunicación, entre otros elementos. También será útil para estudiar el propio grupo humano que encarna la resistencia, analizándolo primero como un grupo contrahegemónico, pero también para poner luz a las relaciones de poder que operan en el interior del mismo, y que llevan a la definición de estrategias de acción. Considero que indagar en la manera en que se construyen estas relaciones permitirá analizar con mayor riqueza el fenómeno planteado.

Poder

Se tomará la definición de Foucault, contrapuesta a la visión tradicional del poder centralizado en el Estado o ejercido por un soberano. Para Foucault se trata de un poder indescriptible, heterogéneo, difuso, que atraviesa los cuerpos y las prácticas. Es una operación que se ejerce sobre los cuerpos en términos de disciplinamiento: modelar conductas y disciplinar en términos de conocimientos. Debe analizarse como algo que circula, que solo funciona en cadena. Nunca se localiza aquí y allá, nunca está en manos de algunos, nunca se apropia como una riqueza o un bien. El poder funciona. El poder se ejerce en red, y los individuos circulan, están siempre en situación de ejercerlo y de sufrirlo.

Desde esta concepción, se intentará descifrar la manera en que se distribuye el poder en medio de la historia. No se trata de un poder que poseen los Ellos y que los humanos tratan de conquistar.

Es un poder que se dispersa en todas las estrategias que los actores plantean, que asume diversas formas, y que se traduce en tipos de disciplinamiento determinados, en concepciones sobre lo que está bien y lo que está mal, lo que es correcto y lo que no lo es, lo que es posible y lo que no lo es. Desde aquí, trataré de desmenuzar esas formas particulares que el poder asume, alejándome un poco de la discusión sobre dónde está ubicado, para dar paso a las maneras en que el mismo actúa sobre los cuerpos, las mentes y las prácticas.

Héroe

En todas las épocas han existido esos *grandes hombres* que sobresalieron por poseer características a veces sobrenaturales, otras «se humanizan y constituyen la más alta realización de un poder natural, como la astucia, la rapidez, la habilidad bélica o incluso el simple espíritu de observación»⁶. La industria cultural, en auge a partir de la segunda guerra mundial, se apoderó de la vida de estos superhombres convirtiéndolos en productos de mercado, primero a través del cómic y luego del cine, y asociándolos directamente con los valores occidentales dominantes. El héroe en este sentido, se encarna en una fuerte figura individual, casi omnipotente, que dedicará su existencia a defender a los débiles y a los oprimidos, aunque sin pretender cambios en el *status quo*.

En el caso de «El Eternauta I» se sostiene que el héroe adopta características muy diferentes, emergido casi en contraposición al héroe solitario anterior, es «el hombre con familia, con amigos... El héroe verdadero de “El Eternauta” es un héroe colectivo, un grupo humano. Refleja así, aunque sin inten-

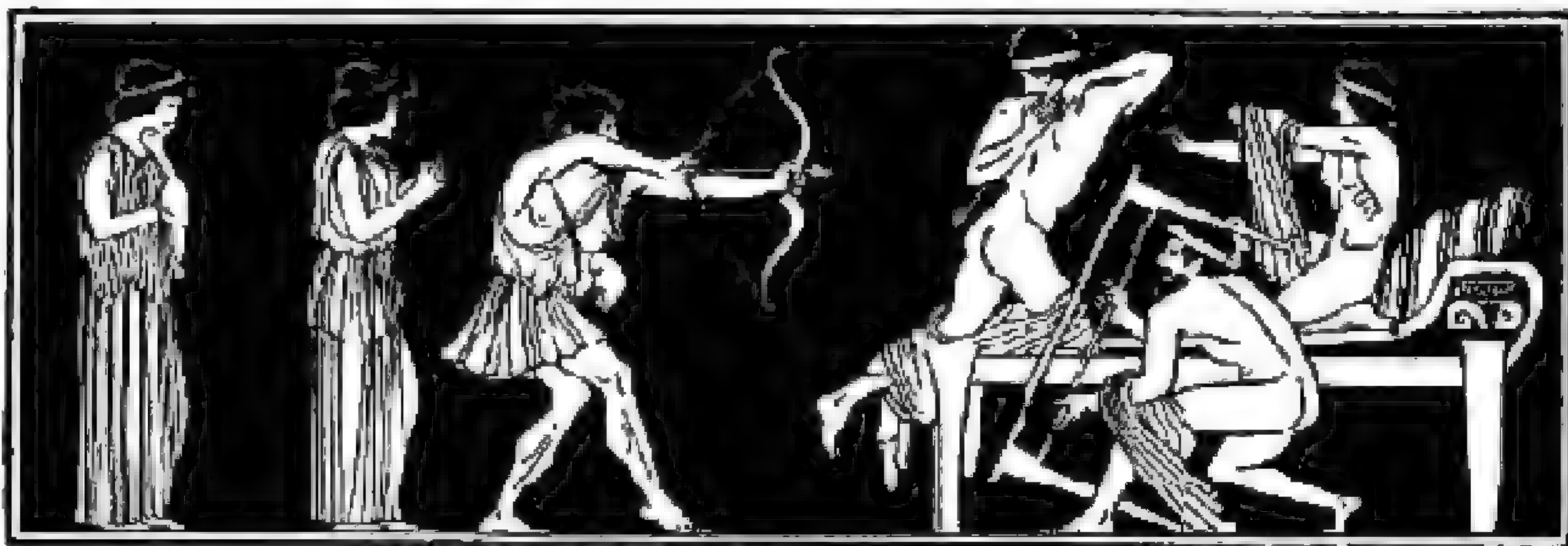


Figura 1: Ulises mata a los pretendientes de Penélope.

ción previa, mi sentir íntimo: el único héroe válido es el héroe *en grupo*, nunca el héroe individual, el héroe solo»⁷.

Breve estudio preliminar sobre el héroe

El héroe en la historia

En la antigüedad el héroe fue considerado una divinidad, por sus características y poderes sobrenaturales, que influían en la vida de los hombres, decidiendo sobre sus destinos. En esta era llamada *pagana*, podríamos mencionar a Grecia, con su «Iliada» y «Odisea», y a la mitología escandinava donde surge Odín, su figura principal. «La divinidad es la primordial, la más antigua forma de heroísmo»⁸.

En las tempranas épocas de la historia humana, cuando los códigos de convivencia no superaban la violenta idea de la ley del más fuerte, y las sociedades eran apenas grupos de hombres y mujeres sin más conocimiento que el que proporcionaban sus sentidos naturales, «el culto de los héroes considero como el gran elemento modificador en el viejo sistema de raciocinar. Lo que llamamos intrincado embrollo del paganismo debió su origen a diversas causas, cualquier adoración a una pie-

dra, a una luz, pero el culto del heroísmo es la raíz madre»⁹.

Acaso como una manera incipiente de organización, acaso como otra de las tantas necesidades humanas simbólicas, la admiración y la sincera sumisión hacia otra forma humana más divina y más alta, esta devoción ¿no es la base de las demás creencias religiosas? ¿no es esta lealtad la que posteriormente requerirán los Estados-Nación y los consagrados cultos a nivel mundial?

Luego el héroe se va transformando en un profeta, en un conquistador, en un hombre de fe pero también de armas, en un hombre que con sus diatribas convence a sus allegados, que lentamente propagan su voz.

Dejan entonces sus características *divinas*, para adoptar una figura de conquistador, y a la vez de predicador. Tal es el modelo del héroe romano, y de Mahoma en el Islam. En el primer caso, sus características veneradas estaban relacionadas con su fuerza y su capacidad bélica en las contiendas imperiales por el nombre de Roma. Sus reconocidos y sangrientos circos eran sitios donde podía encontrarse a estos héroes, valientes y guerreros peleando contra esclavos, o tratando de dejar de serlo. Tal vez lo que más se recuerde de aquel im-



Figura 2: William Shakespeare. El dramaturgo inglés junto con Goethe, según Tomás Carlyle, representan al héroe poeta.

perio, en la memoria popular, sean sus avances en la ciencia del derecho, y sus héroes, capaces de librar batallas contra cualquier pueblo para engrandecer Roma.

Mahoma, en cambio, es un héroe-profeta, un hombre que mediante la palabra propaga los designios de Dios, transformándose en un puente entre el Señor y los demás mortales. Si bien es sabido que debió valerse de la espada para hacer triunfar su voz, no fue esta lucha la que lo hizo héroe. «Acerca de la manera como propagó su religión por medio de la espada se ha escrito mucho. [...] Pero si hay que tomar esto como argumento de la verdad o de la falsedad de una religión, confesaremos que contiene un error capital. Toda nueva opi-

nión se encuentra precisamente en una minoría formada por uno solo. Entre todos los habitantes de la tierra, solo un hombre la cree y ese hombre está contra todos los hombres»¹⁰.

Es posible que a medida que la humanidad estudia su historia, ciertos personajes comiencen a ser vistos desde otra óptica y resulte más complicado comprender sus méritos y sus modos de lucha. Sin embargo, si no se estudia a cada ser humano en su contexto social, político, cultural y económico, quizás los resultados, más allá del trabajo que se haya realizado, no sean tan útiles al momento de analizar aquella época.

Pues, «no juzgaremos ni ensalzaremos los principios morales de Mahoma como si fuesen siempre lo superior y lo más refinado; pero sí diremos que existe siempre en ellos una tendencia al bien y son fiel expresión y sentimiento de un corazón que aspira a todo lo grande, bueno, verdadero y justo»¹¹.

Con el avance de la historia, el héroe va dejando de lado sus virtudes guerreras, pero acentuando su predilección por la palabra, y de profeta se convierte en hombre de letras, en poeta; ya no conquista por la espada, ni por iluminados sermones, sino por talento literario, por creatividad, tan sorprendente para su época, que sus semejantes los consideran héroes.

«Shakespeare y Dante son santos de la poesía; y realmente, si bien lo meditamos, podemos decir que su canonización ha sido obra de los pueblos»⁵.

Aunque separados por años y kilómetros, ambos han conseguido perdurar a través de los años como referentes insustituibles al momento de iniciarse en el estudio de la literatura.

«La Divina Comedia», «Hamlet»,

La construcción del héroe en «El Eternauta»

«Romeo y Julieta» son algunos de los escritos más importantes y a la sazón leídos por muchas generaciones, que han convertido en héroes a estos geniales poetas. «El canto, como antes lo hemos manifestado, es lo heroico en el discurso»¹².

El reconocimiento popular, que los *canoniza*, puede sintetizarse de muchas maneras, una es la que afirma que Italia puede hablar por Dante, como Inglaterra por Shakespeare. Si una nación considera que todas sus voces se pueden encontrar en una y que ella hablará por todos, a pesar del tiempo y los cambios, esa comunidad nunca será acallada ni ese héroe olvidado.

La lenta pero firme evolución de la imprenta propició en Europa una nueva religión, denominada protestantismo, que nació en Alemania con la proliferación de las biblias, antes propiedad exclusiva de las iglesias. Esta escisión dentro del catolicismo fue llevada a cabo por un nuevo héroe: Lutero.

Su rol de sacerdote, y a la vez de intelectual, le permitió producir una reforma sustancial en el credo, pero sin abandonar la «Biblia». Escisión que aún hoy se mantiene, y que en diversos países de Europa y también en Estados Unidos cuenta con miles de fieles.

Sin duda es posible la aparición de un hombre como Lutero, porque algunos adelantos tecnológicos dieron lugar a la generación de procesos sociales y culturales, que generaron modificaciones en sus prácticas cotidianas, y también en el modo de profesar su fe.

«El protestantismo es la gran raíz de donde procede toda la subsiguiente historia de Europa, ya que lo espiritual se incorporará siempre en la historia temporal de los hombres. [...] El derecho de

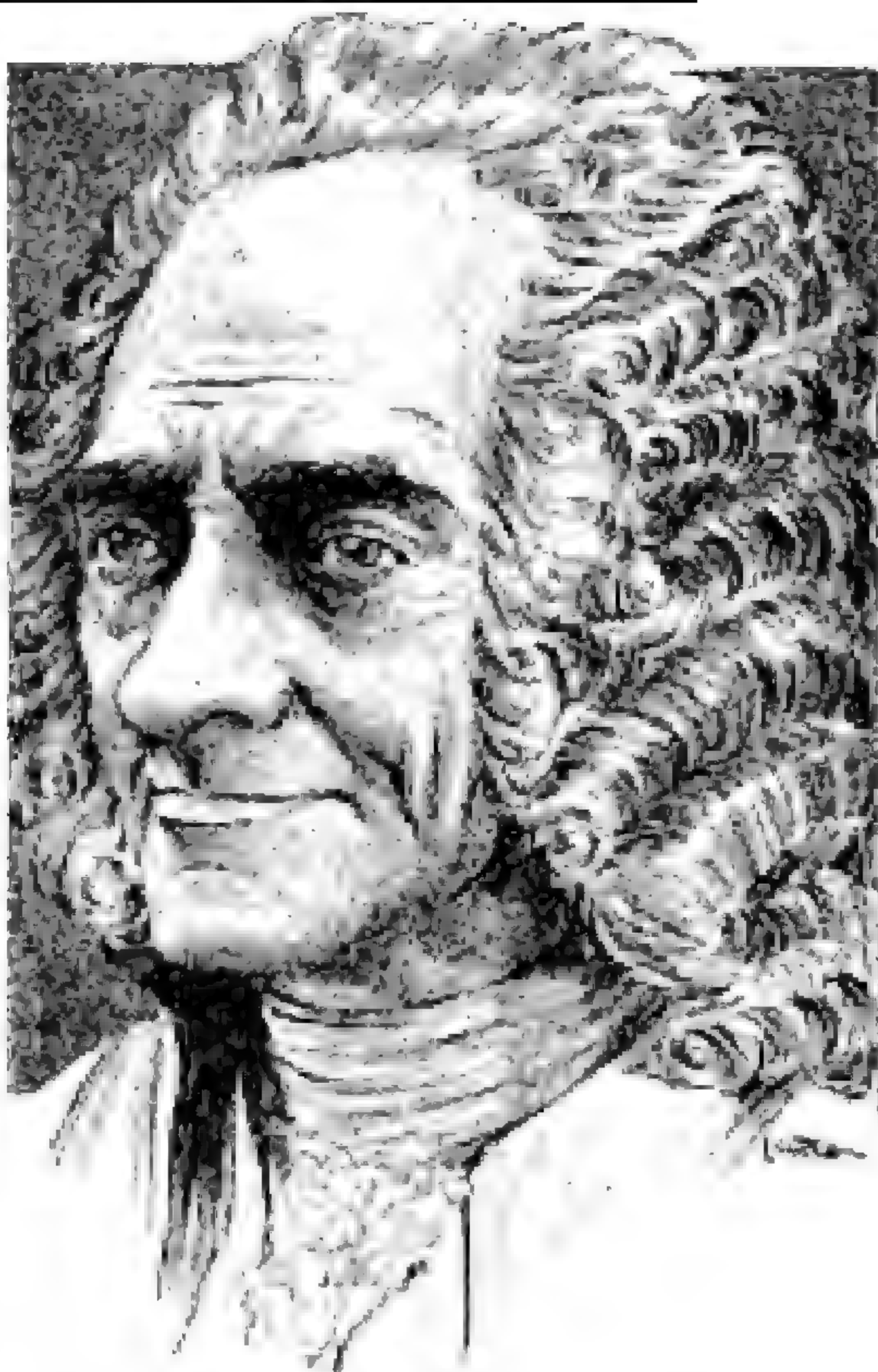


Figura 3: Voltaire. Su obra aún hoy genera polémicas por su profunda oposición a las supersticiones y a la religión.

libre examen (de conciencia) subsistirá en pleno vigor mientras existan en el mundo hombres verdaderos»¹³, como Lutero, podríamos agregar.

Como todo proceso social y político de relevancia, también el Iluminismo produjo sus héroes, hombres de razón, no de fe. O de una fe diferente a la religiosa, una fe centrada en el futuro de la humanidad basada en el progreso y en las soluciones que brindaría la ciencia en su completo desarrollo. De aquí sur-



Figura 4: Ceferino Namuncurá, el indígena argentino beatificado por el Papa Benedicto XVI en julio de 2007.

gen hombres que se caracterizaron no sólo por sus ideas, sino también por cómo las escribieron, ya sea por estilos como por géneros: Rousseau y Voltaire.

Con respecto al primero, su obra «El contrato social», «fue el libro menos leído hasta la revolución francesa. A partir de entonces, su suerte cambió radicalmente y todos los ciudadanos lo leyeron y lo aprendieron de memoria»⁸.

Convirtiéndose así en un héroe / mito de la revolución.

Tal vez su obra lúcida y valiente, su continua preocupación por la realidad y por asentar sus principios sobre los

hombres tal como son, basándose en una «utopía realista, que se encarna con la historia, que ha existido realmente, que se puede situar en un tiempo y en un espacio concretos»⁹, lo conviertan en un hombre admirado y estimado por sus iguales, aunque por sus características y sus ideas, Rousseau, poseía menos iguales que adoradores.

Con respecto al segundo, Voltaire, con sus «Cartas filosóficas» y sus obras de teatro, también conoció la fama y el prestigio brindado por el clamor de sus coterráneos, y como hombre de letras también fue «un héroe escritor [...] y mientras subsista el arte maravilloso de la escritura, puede asegurarse fundadamente que continuará siendo una de las principales formas de heroísmo que legaremos a las edades venideras»¹⁴.

Allí reside pues el heroísmo de ambos.

Este profundo cambio que significó la revolución francesa, trajo consigo tiempo después, otro tipo de héroes, que se identificaron por su nuevo concepto de conquista imperialista, por su intención de restablecer algunos viejos conceptos que habían sido cuestionados por la revolución, como la religión, que debía volver a ser un elemento central en la construcción de las sociedades. Hombres como Napoleón, encarnan estos héroes del siglo XIX.

«Al jefe, al capitán, al superior, el que asume al mando, al que está por encima de los demás hombres; aquél a cuya voluntad deben estar subordinadas todas las otras [...] para nosotros representa prácticamente el compendio de las varias formas de heroísmo»¹¹.

Napoleón sería aquí un compendio de las virtudes de todos los héroes, porque a la valentía de un guerrero se le su-

La construcción del héroe en «El Eternauta»

ma la clarividencia de un profeta, la inteligencia, el dominio de la palabra para persuadir y la convicción política para vencer.

«Había en aquel hombre, además de la clarividencia, un alma para concebir y un corazón para ejecutar [...] todos lo veían como el verdadero soberano [...] él se consideraba el más grande de todos los hombres que durante muchos siglos habían existido»¹⁵.

Es importante mencionar que en todos estos héroes hay varias características que se repiten y que son significativas al momento de su construcción como tales: orígenes humildes, inteligencia superior, sinceridad, fe, y carisma. Por supuesto que en cada uno de ellos hay alguna de estas cualidades que se manifiestan más que otras, sin embargo todas forman parte en mayor o menos medida de ellos.

A partir del siglo XX la literatura fue dando a luz nuevas formas de reemplazar la mitología religiosa, en gran medida por causa de los espectaculares avances de la ciencia por estos años.

La situación entre religión y ciencia se volvió tan insostenible que la literatura debió inventar nuevos mitos, en respuesta a los gigantescos cambios en el pensamiento que desencadenaban los avances científicos. La ciencia-ficción ha dejado de ser lo que era, ya no necesita de la ciencia para imaginar otros mundos. No hay acontecimiento o tecnología que no puedan ser imaginados como experimentos realizados en algún laboratorio secreto financiado por gobiernos en la vida real. La ciencia-ficción en todo caso, sigue siendo ciencia-ficción pero gracias a otras ciencias: las ciencias sociales, la ciencia política, la burocracia legal, la sociología



Figura 5: Difunta Correa. El mito cuenta que siguió amamantando a su hijo luego de fallecer, salvándole la vida.

y sus derivados, como la publicidad y el *marketing*.

En sociedades tecnológicas, científicas, pero altamente sociológicas, los héroes se convierten en un nuevo arquetipo, y de la mano de la ciencia pasan a ser superhéroes.

Son tiempos en los que la heroicidad se democratiza: cualquiera puede ser un superhéroe. Son seres humanos comunes y corrientes, sin ningún superpoder especial otorgado por la providencia: una araña que los pica, una obsesión por los murciélagos o unos padres de otro mundo.

El científico que enfrenta a los superhéroes aspira a conquistar el mundo, pero eso no es más que el reflejo de una aspiración más profunda: ser capaz de dominarlo. Ser un superhombre. Esto



Figura 6: Gaucho Bairoletto. Uno de los gauchos más queridos por los paisanos por su costumbre de repartir entre los pobres el botín.

es, por primera vez en la historia la ciencia ha puesto en jaque a la religión. Gracias a ella es posible saber que el trueno no es enojo de los dioses.

El héroe popular argentino

En nuestro país la construcción de los héroes por parte de los sectores populares está íntimamente relacionada con las carencias y las necesidades que estos padecen, tanto materiales como espirituales.

Existen héroes casi divinos como la Difunta Correa, Ceferino Namuncurá, poseedores de poderes sobrenaturales, a quienes se venera por sus milagros, y que en general son reconocidos luego de muertos.

Cuenta la leyenda que en el año

1840, la señora Correa junto a su bebé, emprendieron una larga caminata desde la provincia de San Juan hacia La Rioja, por problemas con el gobernador. Como el trayecto fue más extenso y dificultoso de lo que esperaba, debió detenerse acuciada por la fatiga y la sed.

Consciente de que se moría, pidió al cielo que diera vitalidad a sus pechos para que su hijo no muriese como ella, de hambre y sed. Por eso, cuando unos arrieros se acercaron al cerro sobre el que revoloteaban unos caranchos, hallaron al niño aún con vida, bebiendo de los pechos de su madre muerta. Poco después, al conocerse la desdichada historia, hombres y mujeres comenzaron a peregrinar a su sepulcro, llevándole botellas vacías y ofrendas por su heroísmo; así comenzó la devoción por la *Difunta Correa*.

El culto a Ceferino Namuncurá, es uno de los más importantes en nuestro país. Es recordado por su bondad, su inteligencia, su condición de aborigen. La muerte lo encontró en Italia, con apenas 18 años, cuando se preparaba en la orden católica.

Sus restos regresaron al país en 1924, y descansan en el Fortín Mercedes, en la provincia de Buenos Aires, cerca de Bahía Blanca y hacia allí peregrinan miles de fieles para solicitar su intercesión y cumplir con ex votos y ofrendas. En 1945 se inician las gestiones para que sea beatificado, sin embargo hasta hoy la iglesia solo lo reconoció como venerable, aunque prosigue la investigación de sus milagros. Acaso la venta de sus estampas y oraciones en iglesias y en santerías católicas sean un reconocimiento a su inquebrantable fe y a su enorme convocatoria en todo el país.

Por otro lado, encontramos a lo largo

La construcción del héroe en «El Eternauta»

de la historia argentina, un tipo de héroe diferente, que encarna un ideal de justiciero, de hombre que viene a aliviar la pesada carga de las injusticias reiteradas, por fuera de la ley, pero beneficiando al pueblo con sus tropelías y delitos. Los más renombrados son Bairoletto y el Gauchito Gil.

Luego de una infancia infeliz y de algunos problemas con la ley durante su adolescencia, el gaucho Bairoletto, allá por los comienzos del siglo XX, se convirtió en saboteador en la provincia de La Pampa, y en sus inmediaciones. Sus tiroteos con la policía, sus asaltos y sus donaciones, lo volvieron un héroe que ayuda a los pobres infringiendo la ley.

«Su existencia que adquiere carácter legendario y tiene honda repercusión en el ámbito popular, llega a configurar un verdadero mito»¹⁶.

En sus andanzas la gente lo ayuda a huir, le hace llegar mensajes cuando se refugia en algún monte, le proporciona alimentos. Y Bairoletto, que no era codicioso acrecienta su personalidad al convertirse en un vengador del sufrimiento de sus amigos, que por cierto no eran pocos.

Ya en la década del treinta, su fama era tal que no había robo o delito que no se lo adjudicaran a él, pero gracias al pueblo consigue escapar de las pesquisas y de las trampas organizadas por los estancieros y la policía.

Pero el 14 de septiembre de 1940 en General Alvear, es sorprendido en una emboscada numerosa y en horas de la madrugada, cae muerto el último gaucho romántico. Como un anuncio de lo que sería luego el mito, a su entierro asistieron miles de personas de varias zonas del país, transformando su sepulcro en un santuario popular.

De similares características a Bairoletto, pero en Corrientes y a mediados del siglo pasado, el Gauchito Gil se hizo conocido también por desarrollar actividades delictivas, y por repartir luego entre los pobres el botín obtenido. Ayudado por el pueblo y perseguido por los hacendados y la policía, consigue realizar unos cuantos robos significativos, pero luego es interceptado y degollado por las fuerzas de seguridad, en la plaza central.

El tiempo y los pobladores le fueron dando forma al mito que hoy convoca a muchos fieles, que no solo concurren a su sepulcro, sino que a la vera de cualquier ruta han construido numerosas ermitas en su memoria.

Cabe destacar que en su mayoría, tanto los *santos* como los *gauchos*, surgieron en pequeños poblados, en villas alejadas, o en el campo, y que son de origen popular.

Quizás esto se deba, en el caso de los denominados santos, a que la religión católica no ha sabido (o no ha querido) modificar su dogma para dar lugar a requerimientos de fe diferentes, y entonces ese lugar lo hayan ocupado *santos* autóctonos, acaso más *cercanos* al sentimiento popular que los que menciona la «Biblia». Lo cierto es que aún hoy estos hombres y mujeres canonizados por el pueblo, no encuentran su sitio dentro de la iglesia de Roma y suelen ser censurados por ella.

Los *gauchos justicieros* también deben su origen al campo, como su nombre lo indica, por hallarse fuera de la ley, y de alguna manera desafiando al orden establecido, robando a los hacendados y donando lo que conseguían a quienes más lo necesitaban, y así se fueron convirtiendo en leyenda, aún an-

tes de muertos. Es importante señalar, que en su mayoría cayeron abatidos en enfrentamientos con la policía, situación que favorece su canonización como héroes mártires.

La división en estos dos grupos fue realizada con fines analíticos, en un intento por diferenciar fenómenos, rasgos, características diferentes que presentan las canonizaciones populares, según la historia particular de cada héroe; y también por hallar esencias y elementos comunes en cada experiencia particular.

«El pueblo ha realizado canonizaciones con la esperanza de que nuevos, y a veces, efímeros santos oigan sus dramáticos ruegos»¹⁷.

En todos los casos el tiempo fue ampliando el mito y los llevó mucho más allá de su *zona de influencia* y poco a poco se transformaron en leyendas a los que muchos solicitan, hoy, favores y empleos, construyendo ermitas y santuarios en los que las ofrendas, los pedidos y las muestras de fe crecen a diario.

El héroe y la industria cultural

A partir de la segunda guerra mundial se producen algunos cambios y tendencias que afectarán y transformarán radicalmente el tipo de héroe prevalente hasta entonces. De la mano de los avances científicos, y de la aparición de nuevas ideas y formas de pensamientos hegemónicos, estas tendencias serán percibidas como irreversibles.

El concepto de industria cultural aparece como una importante clave para el análisis de estas modificaciones. Emerge desde la Escuela de Frankfurt¹⁸ en un texto de Horkheimer y Adorno publicado en 1947. Lo que contextualizó la escritura de ese texto es tanto la Norte-

américa de la democracia de masas como la Alemania nazi. Allí se busca pensar la dialéctica histórica que partiendo de la razón ilustrada desemboca en la irracionalidad que articula totalitarismo político y masificación cultural como las dos caras de una misma dinámica. Sienta las bases para el estudio de las masas como efecto de los procesos de legitimación y como lugar de manifestación de la cultura en que la lógica de la mercancía se realiza.

A partir de un análisis de la lógica de la industria cultural, «se distingue un doble dispositivo: la introducción en la cultura de la producción en serie, sacrificando aquello por lo cual la lógica de la obra se distinguía de la del sistema social, y la imbricación entre producción de cosas y producción de necesidades en tal forma que la fuerza de la industria cultural reside en la unidad con la necesidad producida; el gozne entre uno y otro se halla en la racionalidad de la técnica que es hoy la racionalidad del dominio mismo»¹⁹.

En la sociedad industrial avanzada, el progreso técnico se ha extendido hasta convertirse en el eje de la dominación y la coordinación. Con esa función mediadora crea formas de vida y reproduce un poder, que reconcilia a las siempre sensibles fuerzas antes contestatarias del sistema de dominación que nos precedió, cuando derrota toda protesta en nombre de la liberación (ubicándolas ahora como funcionales al *statu quo*). Por ende, el centro de los análisis críticos sobre esta formación social tiene que centrarse en el diseño totalizante del aparato técnico y científico, que tiene por función la dominación al obstaculizar con sus recursos la expresión de la libertad individual.

La función ideológica hace del accionar técnico un accionar político, en tanto se vuelve justificador de un orden que no puede modificarse, y vuelve impensables la elaboración de alternativas que propicien un cambio en la correlación de fuerzas existente.

El héroe es tomado por la industria cultural y convertido en un producto mercantil de consumo masificado, y adquiere características específicas que resultan funcionales a la ideología dominante. Se trata de la construcción de un héroe moderno que irá absorbiendo los valores propios de las sociedades capitalistas avanzadas.

Al respecto Umberto Eco afirma: «La industria de la cultura de masas fabrica los cómics a escala internacional y los difunde a todos los niveles: ante ellos (como ante la canción de consumo, la novela policíaca y la televisión) muere el arte popular, el que surge desde abajo, mueren las tradiciones autóctonas, no nacen ya leyendas contadas al amor del fuego, y los narradores ambulantes no se llegan ya a las plazas y a las eras a mostrar sus retablos. La historietta es un producto industrial, ordenado desde arriba, y funciona según toda la mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores. Y los autores, en su mayoría reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes».²⁰

El cómic: un héroe moderno

El cómic aparece en Estados Unidos y en Europa al terminar el siglo XIX, y se introduce fuertemente en el imaginario social de Occidente. La relación entre ci-



Figura 7: Superman. Fue el primer superhéroe con habilidades sobrehumanas. Con el tiempo se convirtió en uno de los cómics más populares del mundo.

ne y cómics va a conformar dos maneras de arte popular de gran impacto durante el siglo XX, gracias a la creciente producción de historietas por parte de la industria cultural norteamericana. De esta manera el cómic va transitando del mero acto consumista y de diversión, al de esplendor de la *mass media* que se acrecienta a partir del crecimiento mercantil y del sistema industrial.

Un aspecto relevante dentro del desarrollo de la historieta es el apogeo del héroe con gran componente narrativo que es propio de este género. Los más sobresalientes fueron Batman, Superman, entre otros. Aquí el héroe del

cómic adquiere características sobrenaturales, al igual que los de la antigüedad, facultades que le son negadas al hombre común, y que fomentan su valía. Cabe destacar que el cómic por todo lo que representa y significa, ya por sus imágenes como por sus personajes héroes han sido usados como vehículo de transmisión de diversos mensajes, en particular en la propagación del *american way of life* (estilo de vida americano), con su cosmovisión occidental, capitalista, y con una marcada línea divisoria entre el bien y el mal. Se están transmitiendo en definitiva los valores que sostienen el *statu quo* de Occidente, entre los cuales el individualismo, encarnado en estos héroes superhombres, es llevado a su más alta expresión.

La historieta se ha convertido en uno de los más grandes elementos de comunicación dentro del proceso de globalización, al conocer todos a sus principales héroes.

Los personajes se convierten en héroes o aventureros al representar el mito norteamericano fuera de Estados Unidos tanto en Asia, África, en el espacio intergaláctico, en América Latina o precolombina, marcando así la diferencia con respecto a los del primer cuarto de siglo que son personajes cotidianos y no de tipo excepcional como los últimos. Los primeros se caracterizan por ser una expresión de una sociedad confiada en el futuro y satisfecha de sí misma. En cambio los otros demuestran una crisis de dicha fe al ser proyección de una sociedad profundamente sacudida por el presente y temerosa del futuro. Ella busca una salida a partir del sueño, mito, aventura, entre otros como modo de evasión de la realidad social, siendo

este el contexto propicio para que surja el héroe como figura salvadora de todos sus males y conflictos.

Sin dudas podría trazarse una historia social y cultural de Occidente estudiando los héroes de cada época, con sus ideologías, sus temáticas, buenos y malos, sus vencidos y vencedores. Sin embargo, este tema significaría otra tesis.

Notas

1. Sasturain, Juan: «El domicilio de la aventura», Ediciones Colihue, 1981, p. 191.
2. *Ibid.*, p. 190.
3. Bourdieu, Pierre: «Cosas dichas», Editorial Gedisa, 1987.
4. Bourdieu, Pierre: «Sobre el poder simbólico», *Annales*, 3, Paris, 1997.
5. Bourdieu, Pierre: «Cosas dichas», Editorial Gedisa, 1987, p. 148.
6. Eco, Umberto: «Apocalípticos e integrados», Editorial DeBolsillo, Barcelona (España), 2004, p. 265.
7. Oesterheld, Héctor G.: «Prólogo a "El Eternauta I"», Ediciones Record, Buenos Aires, 1976.
8. Carlyle, Tomás: «Los héroes. El culto de los héroes y lo heroico en la historia», p. 4.
9. *Ibid.*, p. 10.
10. *Ibid.*, p. 49.
11. *Ibid.*, p. 58.
12. *Ibid.*, p. 70.
13. *Ibid.*, p. 73.
14. *Ibid.*, p. 101.
15. Villaverde, María José: «Estudio preliminar sobre "El contrato social"», p. 10.
16. *Ibid.*, p. 13.
17. Carlyle, Tomás: Ob. cit., p. 125.
18. La Escuela de Frankfurt fue un instituto de investigación social que nace en el período de entreguerras; los relatos historiográficos concuerdan en fechar su aparición oficial en 1923. Contó con un grupo heterogéneo de intelectuales críticos entre los que se destacaron Horkheimer, Adorno, Marcuse, etc.
19. Barbero, Martín Jesús: «Industria cultural: capitalismo y legitimación», en Barbero, Martín Jesús: «De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía», Gustavo Gilli, Barcelona, 1987.
20. Eco, Umberto: Ob. cit., p. 303.

La construcción del héroe en «El Eternauta»

2

Luis Mauro Sujatovich

Profesor licenciado en Comunicación Social, Universidad Nacional de La Plata, La Plata, Argentina

Resumen

Esta segunda parte comienza dando precisiones acerca del contexto en que emerge la obra. Luego se introduce en la historieta y narra los acontecimientos que convierten a Juan Salvo, su familia y sus amigos en el grupo de sobrevivientes que peleará para defender a Buenos Aires de la invasión.

Abstract

This second part begins giving precisions about the context in that the work emerges. Then she introduces herself in the comic and narrates the events that convert Juan Salvo, his family and his friends in the group of survivors that will fight to defend Buenos Aires against the invasion.

Contexto en el que emerge la obra

La historieta argentina forjó su identidad durante la llamada *época de oro*, período comprendido entre las décadas del cuarenta y sesenta. Hacia mediados de la del cincuenta se editan más de 165 millones de ejemplares anuales de revistas de historietas, la mitad del total del material que se lee en el país. Algunas editoriales durante ese lapso publicaron en sus revistas historietas de consumo masivo: Editorial Columba (1922), Editorial Abril (1943), Acme Agency (1950), Muchnick Editores (1950), Editorial Codex (1951), Editorial Frontera (1957), entre otras.

A partir de la década del setenta, algunas de estas empresas desaparecen

de la escena editorial. La crisis tomó su forma más significativa con el cierre en 1963 de Editorial Frontera, creada por Héctor Germán Oesterheld.

La primera versión de «El Eternauta» apareció en el número uno de la revista *Hora Cero Suplemento Semanal*, el 4 de septiembre de 1957, titulada entonces «Una cita con el futuro. El Eternauta. Memorias de un navegante del porvenir». Este es el título completo con el que Oesterheld presentaba la mítica historieta, ilustrada por Francisco Solano López. La historia se publicó semanalmente hasta el número 106 del *Suplemento Semanal*, fechado el 9 de septiembre de 1959. Oesterheld realiza la totalidad de los guiones. Esta vasta labor virtualmente instituye el oficio de guionista en Argentina, poco valorizado por aquel entonces, hasta el

punto de que muchos guionistas no firmaban sus trabajos.

Nos encontramos en la posguerra. Un tumulto de cambios acaloran al mundo. Dentro de su ámbito local y profesional, Oesterheld contribuye a las mutaciones de la época. Comienza a imponer una forma de plasmar historieta en la que lo importante no es solo entretener, sino la posibilidad de construir una crítica alegórica y humanista de la sociedad.

La invasión extraterrestre enlaza inevitablemente a «El Eternauta» con las numerosas invasiones alienígenas que prosperan en el cine norteamericano de la década del cincuenta. La suposición de la vulnerabilidad de la Tierra que se inicia con «La guerra de los mundos» de H. G. Wells. Del afuera procede un constante aluvión de fuerzas destructoras. El afuera galáctico oculta el temor del mundo capitalista de la posguerra a ser invadido, conquistado, por ese afuera ideológico, cultural, de la ex Unión Soviética.

Muchos años después y habiendo pasado Auschwitz, Hiroshima, Nagasaki y los *gulag* stalinistas, Oesterheld intenta dar una respuesta a los horrores cometidos por el hombre: la necesidad de una ética de la solidaridad.

En la visión típica de los autores de ciencia-ficción de fines de la década del cincuenta —plena época que se conoce como la *guerra fría*— la catástrofe del planeta va a venir de afuera, del otro desconocido. Los extraterrestres aparecen como los malos de una historia en una característica proyección de colocar en el otro, lo siniestro de nuestra condición humana.

Por otra parte, recordemos que «El Eternauta» es publicado dos años después del derrocamiento de Perón, poco

tiempo después del fusilamiento del general Valle y en plena irrupción de la figura de Frondizi.

«El Eternauta» comparte con «Operación masacre» de Rodolfo Walsh una mirada sobre la coyuntura política y los avatares de los sectores populares.

«De la *situación Robinson* inicial a la *situación de combate* que surge de la invasión, hay un cambio cualitativo que Oesterheld va descubriendo junto con sus personajes al acompañarlos coherente, amorosamente. Allí se le revelan en toda su grandeza, en toda su humanidad. Algo que le pasó a Walsh en “Operación masacre”...»¹.

Hay quienes han trabajado esta línea de análisis, pero en general hay acuerdos al señalar algunas similitudes y diferencias. Como plantea Pablo Alabarces, las diferencias que se pueden señalar son referenciales, genéricas².

Walsh cuenta hechos que son reales, que reclaman leerse como reales, pero que permiten leerse como ficticios: el lugar del periodismo. La ciencia-ficción de Oesterheld se caracteriza por la falta de ciencia. Solo se encuadra en la categoría genérica por su actitud prospectiva, especulativa: imagina lo que va a pasar, el futuro; recorre, además, el tópico de la invasión que Wells, Herbert había transitado. Pero la mirada hacia el futuro admite otro encuadre; la profecía. En 1957 Oesterheld adelanta el terror que la violencia del poderoso impondría con efectiva realidad en 1976. Walsh también asume esa mirada: podemos perfectamente leer en su «Operación masacre» el ejercicio de las futuras masacres.

Esa relación con lo cotidiano, la situación excepcional que surge de las prácticas más usuales (la nevada que inaugura

la invasión en «El Eternauta» se produce en medio de una partida de truco; la aparición de la policía en «Operación masacre» se da durante la audición colectiva de una pelea de *box*) es uno de los contactos más fructíferos. Los personajes de ambos textos remiten a seres conocidos, conocibles; como señalaba antes, los personajes de Walsh son personas no ficticias; pero los de Oesterheld, puramente imaginarios, no son ilusorios. Además voluntaria o fortuitamente los seres de Oesterheld recorren todo el espínel sociológico: el pequeño industrial Salvo, el jubilado Polsky, el intelectual Favalli, el empleado Lucas, el obrero Franco, el periodista Mosca, el joven Pablo. Todos ellos permiten el reconocimiento y la identificación inmediata: cualquiera es uno de nosotros.

Hay otra pauta común: el tratamiento de las criaturas, la relación de nuestros autores con la vida de sus personas/personajes. Podemos precisar: tanto Walsh como Oesterheld leen sus anécdotas desde la tradición del humanismo. En Oesterheld esa matriz es fácilmente reconocible: la amistad como marca fundamental, el amor por la familia (Salvo, Elena, Martita). En Walsh, apenas es preciso revisar sus prólogos a las repetidas ediciones de Operación Masacre, el reclamo walshiano es por la justicia, porque es intolerable para el género humano que el poder fusile a quince inocentes. O a quince culpables, porque quitar la vida siempre es intolerable. Frente al poder, frente al eterno problema del poder, ambos escritores esgrimen una tradición de los valores de la vida. Porque el poder (sea el mal, los Ellos, la dictadura) acarrea la muerte, que siempre es inútil.

Las trayectorias de Rodolfo Walsh y

Héctor Germán Oesterheld también son comparables. En términos puntuales, sabida es la historia de ambos: integran la organización Montoneros en la década del setenta, son desaparecidos en 1977 con poco tiempo de diferencia. Pero la similitud más rastreable no pasa por las militancias políticas (que entrega la agregada coincidencia de un común pasado antiperonista). Pasa por su producción textual. Es legible en los textos de Walsh y Oesterheld una progresiva politización, en consenso con la que se produce en toda la sociedad argentina en la década del sesenta, lo que se ha llamado la *radicalización y nacionalización* de las capas medias. En particular en Oesterheld es sugestiva la comparación de la original de 1957 y la nueva versión que dibuja Alberto Breccia en 1969 para la revista *Gente*, acortada y abortada por decisión de la editorial. Si la historieta gana en calidad (del sencillo e inocente dibujo de Solano López al poderoso trazo de Breccia), también gana en explicitación. La pregunta que conmueve a Salvo y a Favalli en 1957 («¿qué harán los países desarrollados para salvarnos?») se transforma en desilusión concreta en 1969: nada, porque nos han vendido, nos han traicionado, porque los amigos son en realidad imperios, dominadores, que entregan a los pueblos subdesarrollados a cambio de su bienestar y seguridad. Frente a ello, la respuesta colectiva adquiere otro sentido más: no solo el amor por las criaturas, la amistad y la solidaridad, sino también la respuesta política frente al poderoso, la revolución. Esa progresiva radicalización de Oesterheld/Eternauta lo llevará, en la continuación de 1976-1977, a justificar la muerte de los amigos y familiares

(¡Elena y Martita!) en pos de la salvación colectiva.

En Walsh se puede leer algo similar. La cita de Elliot que abría «Operación masacre» de 1957 y 1964 («una lluvia de sangre ha bañado mi rostro...») da lugar a la confesión del comisario Rodríguez Moreno, que conduce al pelotón de fusilamiento; la falta de referencias a los otros fusilados, el general Valle y sus sublevados, para remarcar la arbitrariedad de los hechos en las primeras ediciones, cede ante un capítulo que justifica la ejecución de Aramburu desde la edición de 1972.

El héroe individual ha sido vencido, solo es posible el héroe colectivo, o la formación especial. Para ambos: además de narrar, además de contribuir a explicar y dar sentido, es preciso pasar a la acción. Para Walsh, eso significará el silencio: desde 1967 no publica nunca más relatos. Desde 1971, tampoco firma notas. Hasta la «Carta a la Junta Militar», en 1977.

Creo haber mostrado, sin agotarlos, los ejes que nos permiten pensar en la profunda relación legible entre los textos de Rodolfo J. Walsh y Héctor Germán Oesterheld, no en la pretensión de la comparación por la comparación misma, sino en la idea de un clima similar, una atmósfera común; en la idea de un país que pide ser narrado y al que dos de sus grandes intelectuales transforman en texto, en experiencia compartible en la lectura.

La historieta

Era la noche más fría del invierno, las calles estaban desiertas y casi todas las ventanas tenían las luces apagadas. Aquella madrugada de 1957, el barrio

de Vicente López estaba en calma. Pero en el primer piso de un chalecito cuatro amigos: Juan Salvo el dueño del chalet y de una pequeña fábrica de transformadores, el profesor Favalli, físico docente universitario, Lucas Herbert, bancario y Polsky, jubilado, jugaban al truco, sin sospechar lo que sucedería tiempo después.

Al terminar una mano, uno de los derrotados enciende la radio y ante la importancia de la noticia todos hacen silencio: «Las grandes potencias continuaron haciendo ensayos atómicos, un accidente acaba de revelarlo: el estallido de una bomba atómica ha producido incalculable cantidad de polvo radioactivo...desplazada por el viento, la nube radioactiva avanza a gran velocidad hacia el sudeste»³.

A pesar de la información, continuaron el juego.

De pronto un apagón los deja con las cartas en la mano. Se asoman a la ventana y el ruido de un accidente de tránsito los preocupa, por primera vez en la noche.

La inmensa oscuridad se cubrió por un silencio que parecía infinito.

Lucas Herbert, empleado del banco, quiso abrir la ventana para observar mejor los pequeños copos fosforescentes, que como una nevada caían sobre el barrio. Polsky, el jubilado, le advirtió que no lo hiciera, podía ser peligroso.

Ninguno recordaba haber visto nevar en Buenos Aires, algo raro pasaba.

Preocupado por su familia, Juan Salvo bajó corriendo las escaleras hasta la planta baja de su casa y se reunió con su esposa e hija.

En tanto Favalli, profesor de física, trataba de razonar acerca de lo sucedido. Había en la nevada una sustancia que se volvía mortal con el simple con-

La construcción del héroe en «El Eternauta»



Figura 1: Comienza la nevada, el grupo de amigos aún no sabe lo que los espera.

tacto, a eso se debían los accidentes y la quietud repentina.

Frente a esa circunstancia, decidieron verificar que todas las aberturas estuviesen correctamente selladas. Probaron suerte con el teléfono: no funcionaba. Entonces Polsky se precipitó hacia la calle, desesperado por su familia; nadie pudo detenerlo y pocos minutos después cayó muerto por la nevada. El cuerpo sin vida de su amigo a escasos metros de la casa, dejó a los habitantes dolidos y muy preocupados.

«Allí quedó mi amigo Polsky, un cuerpo más entre todos los que habían sucumbido bajo aquella mortal nevada. No hacía aún diez minutos desde cuando jugábamos al truco»⁴.

Es aquí cuando uno de los personajes, Favalli, comienza a mostrar sus virtudes como intelectual, como hombre capaz de analizar una situación, por terrible que sea, y encontrar la mejor opción para sobrevivir, e insta a los demás a no desesperarse y a tomar las precauciones necesarias, para que ningún copo ingrese en la casa. Al comprobar que ese era el único lugar seguro hasta el arribo de ayuda, quedaron expuestos a una nueva

forma de vida, que poco o nada tenía que ver con lo vivido hasta entonces. Deberían transformar ese hogar en un lugar en el que tendrían que pasar muchos días, tantos como tardase la ayuda en llegar. Es necesario entonces organizar las provisiones de alimentos, de agua, de remedios... «Nada más exacto que aquella comparación. Éramos Robinsones en nuestra propia casa sólo que el mar que nos rodeaba era un mar de muertes, y que el auxilio con que Favalli contaba no llegaría más»⁵.

Es útil hacer un alto en la historia, para mencionar algunos aspectos del contexto internacional que pueden favorecer a una lectura más amplia de la historieta: finalizada la segunda guerra mundial, una nueva contienda dominó por completo el escenario internacional de la segunda mitad del siglo XX: la guerra fría, que durante más de cuarenta años enfrentó a EE.UU. y la URSS.

Sin embargo, y a pesar de su denominación, no fue una clásica contienda bélica, sino que se caracterizó por propiciar una carrera armamentística y nuclear hasta entonces inédita. A un nuevo avance tecnológico soviético, le seguía uno norteamericano. La preocupación que desvelaba no solo a los líderes de ambos bloques, era el peligro de una guerra nuclear que pondría en serio peligro a toda la humanidad. Quizás por este temor las relaciones diplomáticas fueron tan agitadas durante los primeros años de consolidación de ambos bloques. Inestabilidad que repercutía fuertemente en los países periféricos, pues no solo allí se realizaban los experimentos, sino que también serían estos países los que sufrirían las peores consecuencias, si una guerra nuclear se desataba.

Sin embargo, «durante treinta años



Figura 2: Juan Salvo lejos de convertirse en el Eternauta se preocupa por su familia.

ninguno de los bandos traspasó la línea de demarcación fijada, excepto en momentos puntuales. Ambos renunciaron al enfrentamiento abierto, garantizando así que la guerra fría nunca llegaría a ser una guerra caliente»⁶.

Situados los personajes en este temor mundial es comprensible, que cuando Favalli prende la radio y escucha de un nuevo ensayo atómico, todos prosigan con las cartas; y que ante la aparición de la nevada mortal, se lo adjudiquen a la nube radioactiva. Cabe destacar que la radio jugaba un papel fundamental, ya que la televisión no se había convertido aún en el medio de comunicación más importante.

Por lo tanto si el noticiero afirmaba que existía el peligro de contaminación, por las bombas lanzadas a modo de prueba por las potencias, ¿quién podía pensar en algo diferente?

La primer duda que le surgió a Favalli y a Herbert fue sobre la naturaleza de los copos, ya que el contador Geiger no señalaba radiación de ningún tipo. Volvieron a encender la radio en busca de noticias y una voz en español que decía: «París, Francia. Llama la atención la creciente

dificultad de las transmisiones radiales. Sabios de la Sorbona afirman que la nevada no tiene absolutamente nada que ver con las explosiones atómicas»⁷.

Luego sobrevino una gran interrupción y cesó por completo la transmisión.

Salvo y Herbert, entraron en pánico, la suerte de sus vidas no podía ser diferente del resto de la humanidad, todos estarían en iguales condiciones. ¿Cuánto tiempo podrían continuar con vida?

«¡Moriremos como ratas! ¡El aire, los alimentos, se nos acabarán enseguida! ¡Moriremos como ratas!»⁸, gritó Herbert, en tanto Salvo se preguntó por la suerte de su mujer y su hija.

En cambio Favalli propuso salir de la casa en busca de las cosas que necesitarían para subsistir. «Se nos acabarán si nos quedamos cruzados de brazos, pero aquí tenemos materiales de sobra para hacernos un traje hermético, algo así como un traje de buzo... que nos permita ir a buscar afuera todo lo que podemos necesitar: agua, comida, ropa... ¡hasta libros para no aburrirnos podemos buscar!»⁹.

Esta importante diferencia entre las reacciones de Salvo y Herbert y la de Favalli, va configurando al profesor como uno de los personajes centrales de la historieta por su valioso aporte intelectual para la salvación del grupo. «Realmente era una suerte tener al lado a un hombre como Favalli. Con él podríamos superar fácilmente todas las emergencias... pero él mismo enfrió mi entusiasmo...»⁹.

Lo primero que debían buscar era armas. Pero ni Salvo ni Herbert entendían el porqué, pero Favalli les explicó: «no creo que seamos los únicos sobrevivientes del desastre... habrá otros; algunos serán pacíficos e inofensivos como nosotros, pero otros...»⁹ serían violentos,

La construcción del héroe en «El Eternauta»

criminales, que olvidarían la sociedad, con sus códigos y normas, y se lanzarían a las calles en busca de víveres sin otra ley que la del más fuerte. Sin policía, sin orden, sin gobierno, se había acabado la historia, y había comenzado una era en que solo la fiereza y la astucia podían asegurar la permanencia.

El plan de Favalli es construir «la casa-fortaleza aislada como un castillo medieval, celosamente defendida, pretendidamente autosuficiente, dentro de la cual se puede sobrevivir —con ingenio— infinitamente»¹⁰.

Pero para poder salir a la calle es necesario un traje aislante, y de inmediato, gracias a la variedad de objetos guardados en la buhardilla de Juan Salvo, consiguen los elementos indispensables y lo comienzan a confeccionar.

Por medio de los dados el azar escoge a Juan Salvo para que sea el primero en probárselo y salir de la *casa-fortaleza*, no sin la resistencia de Elena y Martita. Una vez que Juan Salvo pase la frontera del hogar, se adentre en las calles del barrio y contemple el paisaje desolador que lo rodea, empezará a tomar conciencia de la magnitud de la tragedia y a medida que pase el tiempo adoptará una posición más próxima a Favalli, que a Herbert. Porque Favalli hasta este punto de la historia, es quien sobresale del grupo, por su claridad de conceptos y sus razonamientos acerca de cómo desenvolverse en un mundo nuevo, sin garantías, regido por la brutalidad, como si se hubiese retrocedido de golpe, miles de años en la historia de la humanidad.

Podríamos afirmar que hasta aquí Favalli es el único héroe, sin embargo luego de su viaje por el barrio, Salvo experimentará una modificación sus-



Figura 3: Favalli, el cerebro de la resistencia, poniendo en alerta al grupo.

tancial en su carácter que lo ayudará a tomar importantes decisiones junto con Favalli. «Recién ahora (caminando solo) me daba cuenta cabal de la enorme suerte que habíamos tenido no solo por tener la casa bien cerrada cuando empezó la nevada y habernos dado cuenta»¹¹.

En su búsqueda de armas Salvo se dirigió a la ferretería, pero al ingresar oyó ruidos que lo hicieron temer, sabía que cualquier estímulo inesperado era una amenaza. Estar desatento podía significar la muerte. «Apenas entré, me atrincheré detrás de unos cajones. Aquellos ruidos, aquel ruido ahogado que seguía repitiéndose podían ser solo señuelos para hacerme caer en una emboscada»¹².

Pero ese ruido no provenía de una emboscada, provenía de Pablo, el chico que atendía junto a su tío la ferretería y que éste como castigo, por derramar la tarde anterior una damajuana con solvente, lo mantenía encerrado en el sótano.

De esta manera se suma un nuevo integrante al grupo de sobrevivientes, que trabajará y compartirá las mismas desventuras a pesar de su corta edad.

El problema que se le suscita a Salvo,



Figura 4: La noche en un barrio periférico de la ciudad, durante la nevada mortal.

es de qué forma rescatar al chico, ya que otro traje no tiene y sabe que el mejor contacto con la nevada, acabaría con Pablo en pocos minutos. Mientras que cargaba armas y municiones en una bolsa, le pidió que aguantara un poco más allá abajo, en tanto iba por ayuda, es decir por el profesor: «Favalli sabrá, seguro, cómo salvar a Pablo. De paso, aprovecharé el viaje para llevar lo que pueda»¹³.

De vuelta en la casa halló a Favalli con otro traje aislante, y le informó los sucesos de la ferretería. En menos de un minuto estaba Salvo otra vez en la calle, pero con la compañía de Favalli dispuestos a socorrer a Pablo y a continuar con el plan de aprovisionamiento. Tomaron una carretilla, lo envolvieron con una tela y partieron raudos para la casa, si no se apuraban podía morir en el viaje por falta de oxígeno.

Después de presentarlo al grupo y de explicarle las circunstancias desconocidas por Pablo por su encierro, volvieron a trabajar organizados por el profesor: «Uno de nosotros (Favalli, Salvo y Herbert), debe quedar siempre aquí, por lo que pudiera suceder. Los otros dos irán a buscar lo que haga falta: cada uno ha-

rá dos viajes y descansará durante el tercero»¹⁴.

La aparición de Favalli y Herbert con sendos camiones, el furgón del almacén y un *aguatero*, despertó cierto optimismo porque algunas cosas estaban saliendo bien. El grupo aumentaba de número, lo que significaba la posibilidad de que luego irían apareciendo más sobrevivientes, y además cumplía con sus objetivos primordiales: Ahora también tenían agua. Y con el otro camión podrían evitarse muchos viajes en carretilla, además el vehículo les brindaría mayor seguridad ante un ataque.

Pero a medida que la situación era *dominada* por Favalli, pues era él quien dirigía y supervisaba las acciones del grupo, conocedor de su capacidad analítica y razonadora, quedaba en evidencia la pasividad de Salvo y Lucas Herbert, y al último no le agradaba el reparto de roles. «¿No se te ha ocurrido, Juan, que Favalli nos tiene en su poder? Que él sabe tanto de todo y nosotros tan poco de todo, nos tiene a su merced... ¿Por qué un hombre como él cuando la casa esté bien llena de todo, va a compartir la vida con nosotros? No se te ocurre pensar que cuando no le seamos

La construcción del héroe en «El Eternauta»

más útiles, se las arreglará para eliminarnos?»¹⁵.

Este temor tiene una lógica explicación, y habla a favor de la capacidad de adaptación de Lucas. Si la historia había acabado, si los lazos reales y simbólicos que unían a la humanidad, que establecían límites, derechos y deberes, se habían terminado con la nevada mortal; entonces los que por cualquier motivo aún vivían, desconocerían el pasado para valerse de todo lo necesario para sobrevivir —ellos mismos buscaron armas en su primer viaje— por qué habría de pensar Lucas que entre ellos sería diferente. Tal vez si no hubiesen abandonado la casa, ninguna especulación habría surgido, pero ante semejante espectáculo no resultaba tan inadecuado su pensamiento. También Salvo pensó que Lucas no estaba equivocado. «Lo que Lucas acababa de insinuar no podía ser más atroz. Y sin embargo, aunque todo en mí rechazaba la espantosa idea, una parte de mi cerebro, la parte fría, lógica, se puso a razonar... ¿Y por qué no? ¿Por qué Favalli no se aprovecharía de nosotros?»¹⁶.

Pero por lealtad a su amigo, o por creer que los vínculos que ya no existían en la calle pervivían en el grupo, le respondió: «¡Estás diciendo locuras, Lucas! ¿Con qué derecho dudas de Favalli? ¿Por qué, porqué habría de eliminarnos? ¿No somos sus amigos, acaso?»¹⁶.

Terminada la conversación llegaron a la farmacia, y antes de ingresar y encontrar huellas humanas, todos los miedos cobraron sentido de inmediato. «Era la primera señal que encontrábamos, reveladora de que había otros sobrevivientes como nosotros. Sentí igual pánico al de Robinson cuando allá en su isla descubrió de pronto la marca de una pisada



Figura 5: Juan Salvo será el primero en salir de la casa a buscar provisiones con el traje confeccionado por ellos.

human. Porque un sobreviviente podía significar un competidor a muerte...»¹⁷.

Lo peor llegó después.

Acordaron que Salvo se encargaría de buscar en el depósito los antibióticos, y que Lucas haría guardia en la calle. De pronto un partazo dejó encerrado a Salvo. Sus sospechas eran fundadas, alguien más estaba con ellos. Disparó a la cerradura y al salir vio a su amigo muerto de una puñalada y sin su traje aislante. «La ley de la jungla. Matar o morir... había fieras sueltas en torno nuestro. Fieras: hombres. Las más feroces de todas, supe como nunca, lo que es el miedo»¹⁸.

Y casi sin detenerse a mirar el cuerpo de su amigo, se subió al camión y presuroso partió para contárselo al grupo, pero a Favalli en particular. Todavía el único héroe.

El asesinato de Lucas modificó los planes, porque no bastaba con aprovisionar la casa, confeccionar los trajes y repartir las tareas con inteligencia. Los enemigos estaban al acecho, y contra ellos no había suficientes precauciones. «Ya no se trata solo de mantener a raya



Figura 6: La ciudad devastada y vacía: la invasión estaba en marcha.

la nevada: ahora se trata de mantener a raya a los hombres. Todas las próximas salidas las dedicaremos a buscar armas: ¡Tenemos que prepararnos como para un asedio!»¹⁸.

Favalli en cambio propuso huir de la ciudad en busca de un sitio alejado, pequeño, donde disminuyeran las posibilidades de enfrentamientos con otros grupos, en la lucha por sobrevivir: «Irnos de aquí, Juan. Irnos lejos, bien lejos, a algún pueblo pequeño donde estemos seguros de que no han quedado sobrevivientes. Cuanto antes partamos mejor»¹⁹.

Es importante señalar que ni Elena, la esposa de Salvo ni Martita, la hija de ambos, tienen incidencia en las resoluciones; si bien Martita es una niña, y por tanto no está en condiciones de participar de tan serias discusiones, sí lo está Elena, y sin embargo su posición está relegada a un segundo plano. Solo obedece.

Favalli y Salvo son los encargados de salvar al grupo luego de la muerte de Lucas. «Lo malo es que solo somos dos hombres útiles tú y yo, Juan...»²⁰.

Pablo tampoco es considerado un hombre por su escasa edad.

Un golpe en la puerta los hizo temer. Favalli y Salvo se calzaron los trajes y

se encaminaron hacia el garaje armados, no abrirían la puerta hasta estar seguros de no correr peligro.

«¿Qué querés, por qué llamas con tanto apuro?»²¹ preguntó Favalli, como si no hubiesen sobradas razones para no querer estar en la calle. La voz del otro lado contestó lo previsible: «¡Necesito ayuda! ¡Por favor! Déjenme entrar!»²¹.

Para saber a quién pertenecía la voz, Favalli disparó varias veces contra el portón del garaje que los separaba, y antes que pudiera mirar por los orificios, Salvo se arrojó encima del profesor cubriéndolo de varios disparos de metralleta que perforaron la puerta. «Otra ráfaga nos buscó... había calculado que, si no estábamos muertos, estábamos en el suelo» y entonces «Fava y yo calculamos donde estaba él»²². Y dispararon hasta matarlo.

Ya no tenía dudas Salvo, era indispensable partir, la ciudad era más peligrosa de lo que pensaba. «¿Comprendés, Juan, hasta qué punto es importante que nos vayamos? ¿Qué hubiera pasado si este desesperado, en lugar de estar solo, nos hubiera atacado con uno o dos como él?»²².

La zona elegida fue algún valle de la



Figura 7: La lucha por sobrevivir vuelve peligroso a cualquier desconocido.

Cordillera. Para los preparativos se reunieron todos en el *living* del chalecito, y comenzaron a elaborar los trajes que faltaban. A la noche partirían para disminuir los riesgos de ser interceptados.

Mientras trabajaban Elena no podía dejar de pensar en que su rutina ya no sería la misma: «Ayer a esta misma hora anduve de compras por la calle Santa Fe»²², y Salvo agrega: «No dijo más pero era suficiente Elena estaba pensando sin dudas que ya nunca, nunca, volvería a andar de compras»²².

Clara delimitación del mundo femenino: la casa (que se resistió abandonar), la familia y las tareas domésticas. Delimitación que también se nota en la casa, ya que en la buhardilla, donde la noche anterior jugaban los amigos al truco, ni Elena ni Martita aparecen.

La nevada no había cesado. La noche tan fría como la anterior, pero menos oscura, encontró al grupo ultimando los detalles para abandonar la casa. Pablo, Favalli y Salvo salieron a buscar combustible para el camión. Pero de aquel barrio tranquilo del gran Buenos Aires, casi nada quedaba. Todo podía ser una amenaza: «Como salvajes nos deslizamos por la calle: era necesario ofrecer el menor blanco

posible a cualquier emboscado que pudiera estar acechándonos»²³.

En un alto miran al cielo y descubren blancas bolas como meteoritos caer no muy lejos de ellos, en el centro de la Capital Federal. Quisieron quedarse parados tratando de develar el misterio de esas circunferencias que caían pesadas sobre la ciudad aumentando la nevada mortal, pero Pablo les recordó la urgencia por escapar del desastre y la precariedad de la situación tanto de los tres en medio de la calle como la de Martita y Elena solas en la casa.

A pesar del movimiento Salvo pensaba sobre lo observado: «Sentí un terror totalmente nuevo. Un terror indecible, profundísimo, como que no era ya un simple terror de hombre. Era el terror animal de mi especie, de mi especie humana; un terror como sienten ciertos animales salvajes ante la vecindad del hombre. Me entró una prisa desesperada por estar junto a Elena, a Martita y escapar»²⁴.

Hasta aquí nada hace suponer que de Juan Salvo nacerá el Eternauta, al contrario hasta Pablo parece pensar más en el grupo que él, siendo un niño. Por el momento Favalli sigue siendo el hombre que piensa y actúa de acuerdo con

las necesidades, manteniéndose en una posición privilegiada. Él es la unión entre razón y acción, es un intelectual que modifica la realidad, uniendo ideas y acción.

Poco a poco las sospechas sobre la naturaleza de la nevada y los meteoritos que caían sobre Buenos Aires, se fueron agigantando. Favalli, que llevaba largas horas meditando al respecto, no tuvo otra opción que comentarles a Salvo y a Pablo: «Vienen de otro mundo, lo mismo que esta nevada que al principio creíamos ceniza radioactiva... estas bolas de fuego confirman lo que me hacía sospechar del ruido de la radio: estamos en el centro de una invasión extraterrestre...»²⁵.

Subieron al camión y veloces tomaron el camino de regreso a la casa, turbados por la elucubración de Favalli. Si se trataba de una invasión de otro mundo qué podían hacer ellos, hasta cuando sobrevivirían, ¿sería acaso el final de la raza humana?

Preguntas para las cuales ninguno, incluido Favalli, tenían respuestas, y eso lo asustaba por igual, aunque más a Salvo y a Pablo, porque si «Favalli está asustado... ¡Si él tiene miedo quiere decir que ya no hay esperanzas! Hasta entonces Favalli, con toda su ciencia, con todo su dominio de sí mismo, había sido el pilar que nos sostenía a todos. Si él se venía abajo no nos quedaba nada...»²⁶.

Ansioso por ver a su mujer e hija sanas, Salvo aceleraba aún a riesgo de chocar con los vehículos detenidos. Solo importaba huir.

Los versos de una canción que provenían de una calle, los hizo detener. Era tan inesperado oír en ese momento un tango. Y a pesar del pavor que les tenían a las sorpresas, fue un instante de confort, de imprevista familiaridad, co-

mo si un aroma de la infancia volviese en medio de aquel desastre.

Se detuvieron, y Favalli bajó intempestivo a investigar ¿quién está oyendo un tango en esta horrible noche?

Salvo lo acompañó y Pablo se quedó a cuidar el camión, con la precisa orden de disparar a cualquier desconocido.

Caminaron una cuadra y se toparon con el chalet *tanguero*, del gran ventanal que daba a la oscura y desierta calle, nacía el tango. Precavidos se aproximaron por la vereda contraria, hasta localizar el ventanal. Y «un súbito fragor de cristales rotos estalló en la calle»²⁷. Una botella que había sido arrojada desde el chalet destrozó los vidrios, permitiendo oír con mayor claridad la música. Luego corrió la misma suerte el grabador y volvió el silencio. El lúgubre silencio de la realidad.

De inmediato apareció un hombre en el hueco roto del ventanal con un traje aislante similar al de Favalli y Salvo, que miraban ocultos tras un árbol la escena, y gritando se arrojó a la calle. Detrás apareció otro, vestido igual y con un revolver en la mano, que no tardó en usar para acabar de varios disparos, con el que ya no gritaba en el medio de la calle, su pavor por la invasión.

Favalli y Salvo fueron testigos del asesinato. El profesor aprovechó la ocasión para ejemplificar, cuán siniestra era la competencia por la vida en la ciudad. «Es justamente esta clase de sobrevivientes la que debemos evitar... ¿cómo confiar en un hombre capaz de matar así a un compañero?»²⁸.

Dejaron que se escape con el traje: «dejémoslo... no tenemos nada que hacer con él... y no hagamos ruido o tendremos que andar a los tiros»²⁹.

Otra vez la lucidez de Favalli para re-

La construcción del héroe en «El Eternauta»



Figura 8: Favalli convence al grupo que la única posibilidad de vivir es escapar al sur.

solver, para no caer en la locura, para no desperdiciar tiempo y balas.

«Llegábamos cerca de la esquina [donde estacionaron el camión] cuando sucedió... casi enseguida oímos el arrancar de un motor. Doblamos la esquina y lo vimos en marcha atrás llegaba ya a la avenida...»²⁹.

Se llevaron a Pablo y al camión.

«Ahora sí creí enloquecer, mientras el invasor seguía reforzando sus posiciones, nosotros, los pocos sobrevivientes, nos despedazábamos unos a otros, verdaderos lobos...»²⁹.

A punto estuvieron de disparar sobre Elena y Martita. No supusieron, Salvo y Favalli, que podrían animarse a salir solas a la calle. Ahora más que nunca el viaje al interior del país, era inminente.

La aparición en el cielo de aviones de guerra despertó algarabía en los cuatro (Elena, Martita, Favalli y Salvo), no estaban solos, existían ejércitos decididos a lucha por la humanidad. Pero la esperanza duró muy poco. Una luz blanca cubrió los aviones, parecían iluminados por un gran reflector... «No, no era un reflector. Uno tras otro fueron cayendo»²⁹.

Tres sucumbieron al instante, y los

dos que habían escapado al resplandor, no tardaron en ser destruidos.

Fue Favalli quien expresó la decepción del grupo: «Nos ilusionamos de gusto... no habrá rescate... y ya no cabe duda de que estamos ante una invasión de seres provenientes de otro planeta»³⁰.

Convencidos de su desventajosa situación acordaron partir cuanto antes para el sur, en Buenos Aires no vivirían mucho más.

Aunque desde el ataque en el garaje eran muy precavidos, solo encendían la luz lo estrictamente necesario, y procuraban no hacer ruido, un camión se había detenido muy cerca. Alguien más sabía de ellos. «El ruido de motores poderosos, como de pesados camiones se había detenido allí, [...] nos miramos azorados ¿quiénes manejarían aquellos volantes? ¿O ya teníamos encima a los invasores?»³¹.

Los golpes de los soldados en la puerta del garaje los asustaron. Eran desconocidos y eso los volvía peligrosos, enemigos. Pero la voz de Pablo, los tranquilizó.

No estaba muerto y había regresado con el ejército para sumarlos a la resistencia organizada. «Son soldados señor



Figura 9: El bombardeo con las bolas de fuego azota al centro de Buenos Aires.

Salvo, algunos se han salvado y ahora están organizando la resistencia. Están reclutando sobrevivientes...»³¹.

Como si el testimonio de Pablo no fuera suficiente, en ese momento retumbó el altoparlante de un camión militar que llamaba a los sobrevivientes a luchar.

Hay aquí un aspecto significativo que señalar pues nace otro héroe: Pablo. Porque en vez de continuar intentando subsistir en semejante batalla, y marcharse junto a los soldados, vuelve en busca de sus amigos. Lo llamamos héroe no por inteligencia, por sabiduría, sino por valentía y por lealtad a sus salvadores. Recordemos que fue Salvo quien lo sacó del subsuelo de la ferretería.

Pablo rompe entonces con la idea de *casa-fortaleza*, los saca del refugio, de la relativa seguridad, del pequeño confort burgués, y les cambia los planes de fuga, los obliga a deshacerse de sus ideas individualistas, para pasar a conformar un grupo más grande, que no pueden salvarse si no luchan todos por el bien común. Y además con la aparición del ejército, vuelven la sociedad, la historia, las clases sociales. Si las fuerzas armadas son una de las instituciones

de la sociedad moderna argentina, basta que retornen para que los sobrevivientes reconozcan en ella autoridad y orden. La sociedad recupera parte de su historia, ya no lucharán entre sí los sobrevivientes, ahora la fuerza estará controlada y organizada. «atención... es necesario reunir los esfuerzos de todos para rechazar al invasor. Vengan todos aquí a la avenida, donde les daremos armas y equipo adecuado... la única esperanza de salvación que tenemos es unirnos para combatir al invasor antes de que sea demasiado tarde»³¹.

Favalli y Salvo deciden unirse a las fuerzas, a pesar del incipiente pesimismo del profesor y de los ruegos de Elena y Martita. «¡Sin ti pueden arreglarse lo mismo! ¿Qué sería de nosotras solas?»³².

No bastaban las razones que pudieran esgrimir Salvo y Favalli para convencer a Elena, ella solo quería que se quedaran en la casa.

Salir al encuentro de Pablo y los soldados, fue el nacimiento de otro Juan Salvo, del futuro Eternauta. En el mismo momento que nace Pablo como héroe, también como Favalli en función del grupo social, comprometido con sus

semejantes, y no solitario, misterioso, individual. Salvo comienza a despedirse definitivamente de su tranquila vida hogareña. Dejar atrás a Elena y Martita, junto con las provisiones, para sumarse a la resistencia, es una elección que modifica su visión de la situación, ya no podrá escaparse al interior con los suyos, tendrá que pelear con los demás por el bien común. Pierde así su seguridad, o al menos el privilegio de pasar las últimas horas con sus seres queridos, por ir a buscar al invasor como un soldado más. Salvo intuía que algo cambiaría para siempre. «Tenía sí el presentimiento de que no volvería a ver a Elena y Martita, pero una reflexión lógica me dio ánimo para seguir ¿qué soldado al ir a la guerra y abandonar sus seres queridos no se ve asaltado por los presentimientos más pesimistas»³³.

El exiguo grupo de sobrevivientes no fue un buen augurio. Algunos tanques y camionetas acompañaban la lenta marcha por la avenida que llevaba a la Capital Federal. Las primeras conversaciones entre los jefes del ejército con Favalli y Salvo, les dejaron en claro la penosa situación en la que se hallaban todos. No había comunicaciones, las patrullas enviadas al centro, para reconocimiento, no regresaban, el poder de fuego de los invasores era tan superior, que no se habían registrado bajas en el bando enemigo. «Favalli bajó la cabeza, su pesimismo se confirmaba: ¿qué podríamos hacer contra un enemigo de semejante poderío»³⁴.

Como Salvo era subteniente de la reserva y un «excelente tirador» según Favalli, fue nombrado cabo y estaría al frente del grupo de sobrevivientes. «Traté de oponerme, pero me contuve. Favalli no había mentido: yo era reservista y en el altillo guardaba, para fasti-

dio de Elena que debía lustrarlas, unas cuantas copas y medallas ganadas en torneos de tiro»³⁴.

Otra vez queda manifestado el rol de la mujer, limpiar las copas y medallas que obtiene su marido. Es un claro signo del ideario de la década del cincuenta con respecto a la mujer y sus funciones dentro de la sociedad. Cada vez que se la menciona está relacionada con una tarea doméstica y sus sentimientos no trascienden la figura materna.

Quizás este dato ilustre en alguna medida los consumos culturales de las mujeres de clase media de la Capital Federal, y brinde una noción de las tareas asignadas por la sociedad. En 1952, el flamante Canal 7 transmitía desde el Palais de Glace, en avenida del Libertador. En esos estudios, comenzó a brillar la estrella por antonomasia de la gastronomía argentina: Doña Petrona C. de Gandulfo. A esta altura Doña Petrona era ya una gran figura, a través de sus décadas de recetas de cocina brindadas por radio, y a través de su libro, que constituye uno de los *best sellers* más notables en la historia editorial argentina.

En este universo social y cultural de lo femenino de mediados del siglo XX, es insoslayable la figura emblemática de Eva Perón. El ideal de mujer sostenido por ella estaba, como hoy, lejos de encaminarse a su realización, y por lo tanto requería de una lucha política. En el escenario que propone «La razón de mi vida» el combate asume una estrategia de dos frentes: una batalla por cambiar la condición de la mujer en la sociedad, que tiene a femenino, que sería el camino correcto y que ella promueve; por otro el movimiento feminista, el camino erróneo que ella denuncia. El tono de la disputa está impreso en el tí-

tulo del capítulo XLVIII de su libro «La razón de mi vida»: «El paso de lo sublime a lo ridículo». Evita dice que la mujer, si es femenina, es algo sublime, y si es feminista es algo ridículo; el uso de los vocablos anticipa una búsqueda retórica de descrédito contra sus adversarias: conforme al orden *normal* se considera que la mujer es de por sí femenina, y que el ser femenina y el ser mujer son una misma cosa. Reivindicar que lo deseable para la mujer es lo femenino implica colocarse del lado de la naturaleza de las cosas, dentro del orden de la normalidad. Pero al mismo tiempo es realizar una operación contra la posición adversaria colocándola fuera de ese orden, en la anormalidad. Además, elegir la feminidad y no el feminismo tiene consecuencias políticas, porque la posición de normalidad incluye a la gran mayoría de las mujeres, y por lo tanto sus políticas están listas para ser aceptadas por ellas, mientras las feministas, al fundar su posición en la diferencia, en el enfrentamiento a las normas, ofrecen a las grandes mayorías un camino de cambio que genera resistencias, en muchos casos enormes. Por un lado se hace política para las mayorías desde lo normal, por el otro se hace política para las mayorías desde la excepción. Evita agrega como argumento fuerte en este terreno una idea de Perón: que el problema político de las feministas es que en vez de inventar políticas de lo femenino propias de las mujeres deciden imitar las de los hombres, actuar como ellos, mientras que las políticas para implementar solo podrán arreglar el mundo en beneficio de las mujeres a condición de no imitar el movimiento de los hombres. Esta idea de perseverar en el ser femenino (o, en

sentido amplio, de que todo ser perseverare en su ser) atraviesa su ideología y es una diferencia importante con algunas concepciones feministas, que proponen cambiar ese ser. Evita suma a ello una visión de la mujer con un lugar propio, el hogar, y una función propia, formar una familia; precisamente el lugar y la función que sus feministas recusar. Lejos de indignarse con el destino biológico Evita lo acepta con entusiasmo; sus ideas femeninas —piénsale dan a la mujer el mejor papel posible dentro del orden social, entendiendo que lo mejor es que se ocupe de lo que está dotada por la naturaleza para hacer: ser esposa, ser madre, alimentar a sus hijos, consecuentemente formar un hogar. A su vez este papel naturalmente ideal coincide con el que la sociedad, siguiendo el destino anatómico, propone a la mujer: dedicarse a la familia, su constitución, organización y jefatura; a todo lo que las feministas combaten.

En este marco, recordemos que Elena se oponía a que Favalli y Salvo se sumaran a la resistencia, con el argumento de que ellas no sabrían qué hacer solas. Sin el hombre de la casa, las mujeres (Elena y Martita) quedan en total indefensión.

Volviendo a la historia. Poco a poco se van formando los pequeños y heterogéneos regimientos. Hombre sin experiencia, jóvenes asustados, gordos padres de familia, todos juntos frente a Salvo oyendo temerosos las instrucciones del ahora cabo.

Más arriba habíamos mencionado que con la aparición del ejército regresaba la historia de la sociedad. Y entonces se establecían otra vez las clases, los rangos, las jerarquías. Por eso Salvo de ser un sobreviviente arrinconado en su casa, con un par de amigos, su espo-

sa y su hija, se convierte en cabo del ejército, con hombres a su cargo y con una estrategia que cumplir. «Mientras me los presentaban los examiné uno por uno: la mayoría tenía trajes imposibles que apenas si les permitían los movimientos más simples»³⁵.

En esta parte de la historia, cuando están a punto de marchar con un grupo multclasista inexperto y miedoso de lo que les puede esperar en el centro, surge un nuevo personaje que será lo opuesto a Favalli, a pesar de ser ambos intelectuales. Se llama Ruperto Mosca. Es periodista, y su función es ser «algo así como un superperiodista... quiero recoger hasta los menores detalles de lo que pase en el ataque... ¿se da cuenta usted, señor, que estamos viviendo horas históricas? ¡Las generaciones futuras no se cansarán de estudiar cuanto hagamos: estamos viviendo algo así como unas nuevas invasiones inglesas!»³⁵.

Hasta en su aspecto físico, flaco, calvo, de textura pequeña, se advierten las diferencias con Favalli. El periodista también es un intelectual, pero no se caracteriza por pensar soluciones y estrategias que puedan salvar al grupo, por vislumbrar más allá de la realidad cuál puede ser la razón de lo sucedido, en síntesis no es un intelectual que se destaque por su praxis, sino por trabajar solo con su intelecto. Su tarea es redactar minuciosamente lo sucedido, dejar un documento escrito para las futuras generaciones, sin involucrarse en los acontecimientos, él va a la guerra para contarla, para dejar testamento de ella en los futuros libros de historia, no para palearla. Él la escribe, otros la hacen.

Quizás sea un guiño del autor que su apellido sea Mosca.

En la última reunión de los generales

antes de la marcha hacia el centro de Buenos Aires, Salvo comprendió que su rápido ascenso no se debía a una excesiva confianza en sus condiciones de tirador. «Ahora sí comprendí la razón del súbito ascenso de todos los efectivos que disponía el mayor. Mis milicianos y yo éramos los menos imprescindibles. Nos enviaban delante de todo, a modo de experimento: los observadores irían tras el segundo tanque e informarían cómo y con qué armas el invasor nos aniquilaba»³⁶.

Ya mencionamos anteriormente que con el ejército y su organización, la sociedad había recuperado su estadio histórico social, y fiel a sus principios, el mayor Ayala los hacía valer a pesar de la trágica invasión. «No nos juzgue mal, señor Salvo, pero en las condiciones actuales debemos ser realistas al máximo: un simple soldado bien adiestrado tiene hoy el valor de un general en tiempos normales»³⁷.

Salió resignado de la reunión y mirando fijo a Favalli, ambos estaban decepcionados. Aunque Favalli no iría con Salvo, sino con los líderes detrás del segundo tanque, su inteligencia era muy preciada para dejarla expuesta al primer ataque.

El pesimismo fue contagiándose entre los soldados, y los voluntarios. También Favalli, desde el comienzo de la invasión mantenía una posición muy crítica, casi derrotista, sobre la invasión. Y si él que era una de las mentes más capaces de todo el batallón, no podía escapar al pronóstico oscuro, trágico, final, de la invasión. Poco podían hacer al respecto los demás.

Entre los sobrevivientes devenidos en soldados, Salvo descubre a Alberto Franco, tornero, que pronto se converti-

rá en héroe. Acaso el más extraordinario, según las palabras del autor.

Avanzan despacio sobre Buenos Aires, atravesando la avenida General Paz, un grupo minúsculo de hombres mal pertrechados, la mayoría sin instrucción militar y apoyados por algunos tanques. «Estábamos a punto de pasar bajo el puente del ferrocarril General Belgrano. Más allá se veía el terraplén de la Avenida General Paz. Y allí, en la altura, unas sombras extrañas... era la primera vez que los veíamos pero ni pudimos observarlos. El tanque abrió fuego»³⁸.

Ante la diferencia en el poder de fuego, Salvo solo pretendía salvar a sus hombres. «Rápidamente el combate se convertía en desastre. Los dos tanques estaban inutilizados ya... ¿qué podíamos hacer nosotros, con nuestras armas patéticamente débiles, totalmente superadas por aquel rayo?»³⁹.

En esta primera batalla emerge otro héroe. Diferente a Favalli y a Pablo, no es un intelectual, ni un adolescente. Es un joven tornero que durante todas las luchas armadas, demostrará valentía, lealtad y compromiso por sus iguales. Salvo lo reconocerá como tal de inmediato, a la vez que se critica como cabo. «La voz del fundidor fue como una sacudida, mientras yo, que era el jefe, no hacía otra cosa que encogerme como un conejo asustado, él se exponía al peligro. Él no olvidaba, como yo, que estábamos allí para combatir al enemigo»³⁹.

Estaban cerca de los invasores, tanto que los habían observado Salvo y el tornero. Eran cascarudos gigantes con un aparato extraño detrás de sus cabezas. Buscarían una buena posición y los atacarían, la sorpresa podía ayudarles. El cabo Salvo dio las noticias al mayor Amaya, y en minutos se posicionaron

para dispararles. Mientras tomaban posiciones, el periodista e historiador Mosca, le preguntaba a Salvo cuantos cascarudos había y demás pequeñeces, que le molestaron.

Dispararon los rifles, las bazookas, los revólveres, de pronto el cielo se cubrió de fuego y pólvora. «La rotonda de la avenida General Paz había caído en nuestro poder. Claro que costaba reconocer el lugar: roto el pavimento por las granadas, dispersos por todas partes los destrozados cuerpos de los invasores»⁴⁰.

Favalli en su afán de entender algo de los cascarudos, se acercó a un cadáver y encontró un receptor de ondas. Lo cual le hizo pensar que esta especie dependía de otra que tal vez los sojuzgaba, y por tal motivo debía ser más inteligente y más peligrosa. Pero en el optimismo generalizado por la reciente victoria, las palabras de Favalli, siempre razonadas, y siempre críticas, no ayudaron a seguir adelante.

Sin embargo los militares, acostumbrados a atacar sin pensar más que lo necesario, siguieron con la lenta marcha. La tregua dio tiempo para que el Mosca se acercara a cada soldado y les preguntara detalles sobre las luchas, convencido de su papel fundamental. Sin comprender que los pocos que le contestaban, lo hacían por piedad.

En la ilustración más importante de la página 88 se ve el avance sigiloso por la General Paz de las tropas de la resistencia. Y sobre un paredón se puede leer «ote dizi». Si nos situamos en la época en que fue escrita, no es ilógico pensar que la pintada dice «Vote Frondizi». Entonces una vez descifrado la sinécdoque, podemos considerar que la pintada solo esté con motivo de contextualizar el momento histórico político

en el que se estaría desarrollando la historia. Sin embargo, podemos sugerir que quizás esa pintada traiga consigo una toma de posición, ante los hechos de la realidad en los que la historieta es escrita. Es pertinente recordar que la historia comienza en el año 1957, y por esos años el panorama político del gobierno era el siguiente.

Acosado por dificultades económicas y una reciente oposición sindical y política, el gobierno provisional de Aramburu empezó a organizar su retiro y a cumplir con el compromiso de restablecer la democracia. Se convocó a una Convención Constituyente, en parte para legalizar la derogación de la Constitución de 1949 (Constitución peronista), y actualizar el texto de 1853, y en parte para auscultar los resultados de una futura elección presidencial. Perón ordenó votar en blanco y esos votos –alrededor del 24 por ciento– fueron los más numerosos.

Ante semejante situación quedó de manifiesto que la Convención resultó un fracaso, y se disolvió luego de introducir enmiendas menores, pero las enseñanzas de los resultados electorales fueron claras: quien atrajera a los votantes peronistas tenía asegurado el triunfo, siempre que el peronismo siguiera proscripto.

Arturo Frondizi se lanzó al juego de atraer el electorado peronista, con un discurso moderno, haciendo referencias claras a los problemas estructurales del país y con una propuesta novedosa, que llenaba de contenidos concretos los viejos principios radicales, nacionales y populares, convirtiéndose así en la alternativa para las fuerzas progresistas y para un sector amplio de la izquierda.

Al respecto Luis Alberto Romero

asegura: «Su vinculación con Rogelio Frigerio introdujo un sesgo importante en su discurso, al subrayar la importancia del desarrollo de las fuerzas productivas y el papel que en ello debían cumplir los empresarios. La maniobra más audaz consistió en negociar con el propio Perón su apoyo electoral, a cambio del futuro levantamiento de las proscripciones»⁴¹.

Rogelio Frigerio, fue quien viajó especialmente a Caracas (Venezuela) a concretar el pacto en enero de 1958. Y además de Perón y Frigerio el acuerdo llevó la firma de John William Cooke, revolucionario e ideólogo del peronismo de izquierda. Fue la llave del triunfo electoral.

Desde el inicio del gobierno de Frondizi, Frigerio tuvo un papel activo en el diseño y ejecución del plan que rompía con el modelo de un país dependiente del intercambio de su producción agropecuaria por materiales e insumos básicos industriales extranjeros. Frigerio actuó como titular de la Secretaría de Asuntos Económicos y Sociales de la Presidencia y luego como asesor personal del Presidente. La ejecución de la política económica que quedó caracterizada como desarrollismo se basó en respaldar desde el Estado la expansión de las industrias básicas (acero, celulosa, maquinarias y químicos), impulsar las economías regionales para integrar la economía nacional, explotar a fondo los recursos naturales y tecnificar el agro. La llave de este cambio transformaba a la fábrica –energía barata, caminos, transporte automotor– en el símbolo de una Argentina dinámica, donde empleadores y obreros formaban parte de un mismo destino histórico. No había lucha sino alianza de clases en un

país subdesarrollado y dependiente, según la concepción de Frigerio, un economista forjado en las ideas sociales pero que también había desempeñado la actividad empresarial entre 1938 y 1956, año en que asumió la conducción de la revista *Qué*. Polemista, blanco de fuertes críticas que lo consideraban *el monje negro* del Gobierno, Frigerio mantuvo una sólida amistad con Frondizi, inalterable con los avatares de la política y el paso de los años.

Como inicialmente se entregaba por capítulos con la revista *Hora Cero*, entre 1957 y 1959, es sencillo colegir que para cuando salió este episodio a la calle, estaban muy cerca las elecciones. Y que dicha pintada significaría un apoyo del campo popular, peronista, al líder radical, que consiguió vencer a Balbín y fue elegido Presidente el 23 de febrero de 1958.

Siguen acercándose al centro de la ciudad, y haciendo caso a la fría lógica de Favalli, van en busca de la cancha de River Plate, porque el profesor supone que allí podrán estar a resguardo de los lanzarrayos de los invasores y a la vez podrán atacarlos por elevación. El primer bastión por conquistar por un grupo multclasista, es el enorme estadio enclavado en uno de los barrios más caros y distinguidos de la ciudad.

Quizás esta decisión amerite una doble lectura; pues si bien es cierto que necesitan estar a salvo de los lanzarrayos y de los invasores, lo es también que a pocas cuadras está la cancha de Platense, que presenta las mismas características que la de River, aunque menor tamaño. Y para el uso que le iban a dar, daba lo mismo y estaba más próximo del punto desde donde partieron.

El grupo de sobrevivientes sigue su

marcha hacia el centro de la ciudad, para enfrentar al núcleo de la invasión, pero antes tendrán una dura batalla en el estadio de River Plate.

Notas

1. Sasturain Juan: Revista *El Hombre Nuevo*, no. 8, p. 25.
2. Pablo Alabarces: en «Narrar la violencia. De "El Eternauta" a "Operación masacre", versión electrónica, en www.samizdat.com.ar.
3. Oesterheld Germán: «El Eternauta», 1976, p. 5.
4. *Ibid.*, p. 12.
5. *Ibid.*, p. 13.
6. Hobsbawm, Eric: «Historia del siglo XX».
7. Oesterheld, Germán: Ob. cit., 1976, p. 16.
8. *Ibid.*, p. 16.
9. *Ibid.*, p. 17.
10. Sasturain, Juan: «El domicilio de la aventura», Ediciones Colihue, 1995, p. 121.
11. Oesterheld, Germán: Ob. cit., 1976, p. 33.
12. *Ibid.*, p. 35.
13. *Ibid.*, p. 37.
14. *Ibid.*, p. 41.
15. *Ibid.*, p. 43.
16. *Ibid.*, p. 44.
17. *Ibid.*, p. 45.
18. *Ibid.*, p. 47.
19. *Ibid.*, p. 49.
20. *Ibid.*, p. 48.
21. *Ibid.*, p. 51.
22. *Ibid.*, p. 53.
23. *Ibid.*, p. 54.
24. *Ibid.*, p. 55.
25. *Ibid.*, p. 56.
26. *Ibid.*, p. 57.
27. *Ibid.*, p. 58.
28. *Ibid.*, p. 60.
29. *Ibid.*, p. 61.
30. *Ibid.*, p. 65.
31. *Ibid.*, p. 67.
32. *Ibid.*, p. 68.
33. *Ibid.*, p. 70.
34. *Ibid.*, p. 71.
35. *Ibid.*, p. 72.
36. *Ibid.*, p. 74.
37. *Ibid.*, p. 75.
38. *Ibid.*, p. 77.
39. *Ibid.*, p. 78.
40. *Ibid.*, p. 85.
41. Romero, Luis Alberto: «Historia argentina», Fondo de Cultura Económica, 2001, p. 140.

La construcción del héroe en «El Eternauta»

3

Luis Mauro Sujatovich

Profesor licenciado en Comunicación Social, Universidad Nacional de La Plata, La Plata
Argentina

Resumen

En el número anterior, la historia se detuvo cuando el grupo de sobrevivientes, en su marcha hacia la base de la invasión, se aproximaba al estadio de River Plate, situado en el norte de la Capital Federal.

Abstract

In the previous number, history stopped when the group of survivors, in his march towards the base of the invasion, came near to the stage of River Plate, located in the north of the Federal Capital.

La pregunta entonces es: ¿Porqué el estadio de River Plate?

Quizás la toma del lujoso estadio, característico de las clases acomodadas de la ciudad, pueda verse como una recordación de aquel hecho histórico del 17 de octubre de 1945 que marcó la historia del pueblo argentino. Sus efectos políticos aún perduran: nació el peronismo. El presidente *de facto*, general Edelmiro J. Farrell nombró al coronel Juan Domingo Perón secretario de Trabajo y Previsión, ministro de Guerra y vicepresidente de la nación, cargos en los que desempeñó una intensa actividad. Las movilizaciones populares que se produjeron el 17 de octubre de 1945 serían de esperar: como secretario de Trabajo y Previsión, Perón se había granjeado la simpatía de los obreros, a través de importantes medi-

das, como numerosos aumentos de salarios, y proyectos que poco después se concretarían, como la Justicia de Trabajo o el pago de las vacaciones. El sindicalismo argentino, hasta entonces animado por las propuestas de lucha de comunistas y socialistas, se aproximó a las soluciones inmediatas y concretas que les ofrecía Perón. Pero el 8 de octubre de 1945, el general Ávalos pidió a Farrell que destituyese a Perón. Señalado como la eminencia gris del gobierno, Perón fue detenido y llevado a la isla Martín García, y luego al Hospital Militar. Amplios sectores populares que no respondían a ningún partido tradicional, sino a un hombre y un proyecto, irrumpieron en la vida política. Marcharon a la Plaza de Mayo y reclamaron la libertad de su líder. Desde las primeras horas de la mañana del 17,

llegan columnas de manifestantes con banderas y pancartas a la Plaza de Mayo. Vienen desde Avellaneda, Lanús, Banfield, Quilmes, San Martín. Cruzan el Riachuelo por el puente Pueyrredón. Cuando la policía los levanta siguen cruzando en botes o tablas. Los manifestantes, refrescándose los pies en las fuentes de la Plaza, se convertirían en todo un símbolo. Cuando Perón regresó a la Rosada, la multitud lo aclamó. Pero aquella jornada no se recuerda solo como el momento inicial del peronismo, sino también cuando «la chusma ultramarina», se adentró en la ciudad y accedió a una de las plazas más simbólicas, «metiendo los pies en las fuentes», mostrándose sin reparos al resto de la sociedad porteña.

Tanto en los alrededores, como en el interior del estadio, los cascarudos se contaban por decenas, debieron emplear todas sus fuerzas, sus armas y sus destrezas, para poder ingresar en el centro de la cancha. Una vez que el resto del ejército se instaló en el estadio, avisados por la patrulla de Salvo, se repitieron algunas situaciones. Mosca continuó preguntando cuánto duró el ataque, qué cantidad de cascarudos murieron, mientras Salvo pensaba en que no tenía sentido documentar nada, si no se tenía la certeza de sobrevivir, y en ese momento recordó a Elena y Martita... qué estarían haciendo en casa...

También se repite el optimismo de los altos mandos militares, y es otra vez Favalli el que opina de manera diferente. «Hasta ahora los verdaderos invasores no se han ocupado de nosotros: los cascarudos son apenas algo más que sus perros de caza, más o menos entrenados para la pelea, pero nada más»¹.

El asedio al estadio no tardó en lle-

gar. Una máquina enorme y destructora, parecida a un plato volador, se acercó por encima de una de las tribunas y si no fuera por el coraje del fundidor, no la hubieran podido derribar. Si bien Favalli sigue siendo un héroe intelectual, el tornero con su resolución y valentía en las batallas, sigue construyéndose como otro héroe, de acción.

El combate siguiente fue, esta vez, en las inmediaciones de la cancha, cara a cara con los cascarudos. Una nueva victoria parcial, trajo confianza a la cúpula militar, pero Favalli continuó con su razonamiento. «También los indios de América tuvieron éxitos contra los conquistadores españoles. No se olvide que los cascarudos no son los verdaderos enemigos... todavía no hemos tenido ocasión de enfrentar a ninguno»².

La comparación de la invasión extraterrestre con la conquista española, sitúa a los sobrevivientes con las mismas desventajas que los indígenas. Pueden vencer en algunas batallas, pero la guerra será ganada por el enemigo. El destino será la sujeción o la muerte. Sin dudas el pensamiento de Favalli es desalentador. Desde muy temprano su pensamiento acerca de la invasión es negativo, acaso una de sus particularidades que se repitan durante la historia. Su razonamiento privilegiado le depara el dolor de saber que el final será la derrota. Quizás todavía resten breves victorias, momentos de alegría, pero si aparecen los verdaderos conquistadores, la única opción para no perecer, será la esclavitud. Es probable que en medio de las batallas nadie comprendiera en su totalidad lo que el profesor pretendía decir, pues si uno solo hubiera entendido, en poco tiempo la mayoría hubiese desertado.

La construcción del héroe en «El Eternauta»



Figura 1: La especie líder de la invasión: los Manos.

Es curioso que el otro intelectual, Mosca, tampoco advierta que el futuro puede no ser favorable. Pues no solo no lo menciona, sino que su tarea de recopilación y redacción de cada acontecimiento para las futuras generaciones, implica poseer tanta confianza que la derrota es impensable. Si Mosca sospechara que irremediabilmente perderían el dominio del planeta en manos de los invasores, por supuesto que se dedicaría a otra cosa.

Sin que al principio lo advirtieran, había dejado de caer la nevada. Los primeros en darse cuenta se quitaron enseguida los trajes y los cascos, podían volver a respirar con normalidad. Quizás el enemigo estaba retrocediendo, quizás las luchas se habían multiplicado en el mundo y ahora eran desalojados por los países desarrollados, con sus potentes armas nucleares. Cuando todos lo notaron, arrojaron los cascos hacia el cielo, cual si terminase la guerra. Sin embargo Favalli recomendó dejárselos puestos, podría ser una trampa. Conscientes de la capacidad de Favalli, demostrada en cada batalla, optaron por confiar en él, y se volvieron a colocar el

equipo completo. Minutos después, una inmensa nube negra los cubría, provocando en algunos hombres alucinaciones tan profundas, que dominados por ella, huyeron del estadio, matando a los compañeros que pretendían cerrarles el paso. Para que se detuvieran tuvieron que dispararles.

Nadie comprendía bien qué había sucedido, unas nubes negras no podían generar tanta confusión. Y menos en aquella situación, cuando un descuido significaba la muerte. Pero también Salvo padeció los extraños efectos alucinatorios, y comenzó a ver a sus amigos muertos a pocos metros, pidiendo ayuda, llorando por morir lejos de su familia. Estuvo a punto de enloquecer, en el momento que vio a Elena y Martita enfrente del estadio próximas a ser atacadas por los cascarudos, nadie pudo detenerlo. Ni siquiera Favalli, pero volvió en sí cuando el Mosca creyó ver en él a un cascarudo. Si Salvo era un cascarudo para el Mosca... «¡Quiere decir que todos sufrimos alucinaciones! ¡alucinaciones provocadas por ellos, los invasores, para enloquecernos, para lanzarnos el uno contra el otro... vaya a sa-

ber cómo, logran que cada uno vea como reales cosas que teme, que le causan angustia»³.

Solo después de destruir la nube con un cañonazo, volvió la normalidad.

Esta es la primera vez que Juan realiza alguna acción heroica. Él disparó sobre la nube alucinatoria.

Llegó la noche y el batallón se dispuso a descansar, pero Franco, el tornero, le propuso a Salvo aprovechar la oscuridad para acercarse al enemigo. Si no lo conocemos, cómo vamos a vencerlo, argumentó Franco. Y salieron cautelosos hacia la ciudad para investigar al invasor.

La iluminada glorieta de una plaza apenas distante del punto de partida, les llamó la atención. Se aproximaron y descubrieron a hombres practicando puntería entre cascarudos. No llevaban trajes, y parecían tener la mirada perdida. El ruido de una alarma y una luz blanca que los rodeó, avisó a los hombres sin trajes, y a los invasores que había enemigos cerca. Eran tan numerosos los que les disparaban, que se largaron a correr por entre las casas del barrio, con el macabro descubrimiento de que los hombres eran dominados por los invasores con un aparato en la nuca, similar al que portaban los cascarudos. Una vez que estuvieron a resguardo, Franco se negó a regresar al estadio sin conocer qué había en la glorieta. Se quitaron los trajes, pues ya no nevaba, y se allegaron por el lado opuesto al de la primera expedición. Pero no tuvieron suerte: la luz en vez de delatarlos los paralizó y cayeron en poder de los invasores. Fueron llevados, sin perder el conocimiento, al centro de la explanada y allí conocieron a los Manos, que dirigían a los cascarudos y a los hombre robots. Los Manos

tenían una fisonomía semejante a la humana, pero tenían muchos dedos... «La increíble mano del extraño ser recorrió el teclado; cada dedo pareció obrar por su cuenta, como si tuviera vida propia»⁴.

Inmovilizados por la luz que salía de la glorieta, Salvo y Franco veían como les quitaban los aparatos de la nuca a otros hombres robots y los preparaban para colocárselos a ellos. Lo demás sucedió enseguida. El frío en la nuca, y después silencio, oscuridad, imágenes desconocidas, parecido a una pesadilla.

Cuando despertaron no estaban transformados en robots; el Mano que los había atrapado tenía otros planes para ellos. Asustados por su destino le preguntaron si los soltaría... «Cuando haya concluido con la manifiación de vuestros cerebros... es decir cuando vuestros cerebros piensen exactamente como nosotros. Fue difícil capturarlos a ustedes, con ello demostraron condiciones de excepción. Justamente lo que yo estaba buscando desde que empezamos a hacer prisioneros. Sería una pena desperdiciar hombres como ustedes convirtiéndolos en hombres-robots, que apenas sirven para algo más que los cascarudos»⁵.

Los invasores tienen castas, y los cascarudos son dominados por los Manos, dejando en claro que fuera de este mundo, algunas condiciones de explotación y colonización se repiten. Los cascarudos son como soldados de segunda, peones en un plan establecido por otros, que podrían ser los Manos y que están supeditados a sus órdenes sin esperanza de cambio. Mientras tengan el aparato en sus nucas, serán esclavos. Y como los Manos son una especie que

domina, sabe reconocer en los dominados, a quienes se destacan por poseer condiciones excepcionales, sean físicas, mentales, o espirituales. Por eso a Salvo y a Franco los utilizarán para otras tareas, no para ser peones de la muerte. Tan similar con las guerras terrenales, con las estrategias humanas, que más que una alegoría, parece una denuncia.

Tengamos en cuenta que por aquellos años las guerras que se desataban, en el contexto de la guerra fría, se daban entre países satélites y no entre las potencias. Por ejemplo la guerra de Corea (1950-1953), en la que sobresaltados por la victoria comunista en China, participaron oficialmente los norteamericanos y sus aliados (bajo el disfraz de las Naciones Unidas) para impedir que el régimen comunista de ese país dividido se extendiera hacia el sur. Por su parte los rusos afirmaron no haber intervenido, a pesar de que Washington sabía que más de 150 aviones, que decían ser chinos, eran soviéticos. Esta información se mantuvo secreta para no enfrentarse directamente con la URSS.

Situación semejante sucedió en Vietnam (1965-1975), ya que la URSS negó oficialmente haber prestado asistencia militar alguna. Si bien es cierto que la redacción de la historia fue previa a ambos enfrentamientos, son útiles como ejemplos de dominación y de combates indirectos entre las potencias de la guerra fría.

Pareciera que a los Manos les bastó unas horas en la tierra para aprender las malas artes del colonialismo y la beligerancia.

Por una astuta simulación de Franco, la situación se invierte y el Mano queda

preso. Y antes que aparezca otro Mano, se escapan por el barrio.

La respuesta de los invasores no tardó. «La reacción de los Manos, compañeros del que habíamos apresado fue más instantánea aún de cuánto imagine: lanzaron en persecución nuestra un formidable ejército de cascarudos y hombres robots»⁶.

Otra vez fue Franco quien se encargó de llevar a cabo las acciones más arriesgadas para escapar del asedio. Ocultos en una casa pudieron dialogar con el Mano.

Sabiendo su suerte, sus facciones y su actitud hostil se modificaron adquiriendo gestos de un anciano cansado y melancólico... Una cafetera de metal que estaba al otro extremo de la mesa, le interesó... «Alcáncenme esa escultura, por favor... en la gracia de ese cuello hay siglos de arte... ignoro lo que es eso... posiblemente un implemento de uso doméstico. ¿Se dan cuenta los hombres de todas las maravillas que los rodean? ¿Tienen idea de cuántos mundos habitados hay en el universo, y de cuán pocos son los que han florecido en objetos como este?»⁷.

Sorprendidos por las palabras del Mano, poco le preguntaron. Y cual si estuviera al tanto de una de las paradojas de la humanidad, reflexionó... «Lástima que los hombres solo dan valor a lo raro... no aprecian lo que abunda... para ellos vale más un pedazo de oro en bruto, sin trabajar, que una hoja de un árbol o una pluma de un pájaro»⁷.

Tal vez este sea un recurso del autor para poder hablar de la humanidad en tercera persona. Y si además es extraterrestre, el efecto que se produce es doble. Porque no está condicionado de ninguna subjetividad terrenal, él habla



Figura 2: Los Manos tienen una debilidad, si sienten miedo se mueren.

sobre el mundo, no desde el mundo. El prisionero entonces, carece de intereses, sus apreciaciones son descriptivas, pulcras, imparciales. Son casi consejos de un anciano, de un ser que conoce tantos mundos, que tiene la autoridad de evaluar los comportamientos de la especie humana.

La voz del Mano se fue apagando, y su piel tomaba el color de la ceniza: se estaba muriendo. Salvo le preguntó por qué... «Por el miedo que sentí al verme atacado... a los Manos nos han colocado en el cuerpo cuando pequeños, una glándula artificial... cuando un peligro grande amenaza a los hombres hay glándulas que vierten en la sangre ciertas sustancias que preparan el cuerpo para la defensa, una de estas por ejemplo es la adrenalina. A nosotros nos pasa algo análogo, pero las sustancias que el terror vierte en nuestra sangre actúan sobre la glándula artificial... y esta segrega un veneno que nos mata en unos minutos»⁸.

Salvo se adelantó al relato del Mano moribundo, quiso saber quiénes les colocaban ese veneno, ¿No eran los Manos los que dominaban a los cascarudos

y a los hombres robots? «Nuestros amos, hombre... con ella nos tienen asegurados: saben que jamás nos arriesgaremos a rebelarnos»⁹.

No eran entonces los Manos los líderes de la invasión, había otros con mayor poder que también dominaban a los Manos, y que llevaban muchos años colonizando otros mundos. No solo los Manos habían corrido la misma suerte que los cascarudos, y que los humanos, muchos planetas estaban bajo el dominio de Ellos. A los humanos les reservaban en sus minas trabajos forzados, a los cascarudos y a los Manos los usaban como fuerza de choque para las guerras. Cada ser tenía para Ellos una utilidad en su beneficio. ¿Quiénes son los Ellos? «Ellos son el odio, el odio cósmico... quieren para sí el universo todo... Ellos nos obligan a destruir y a matar, a nosotros los Manos que solo vivíamos pensando en lo bello. Ellos transformaron en máquinas a los cascarudos; que no hacían otra cosa que vivir de los jugos de las grandes flores que crecían en su planeta...»¹⁰.

Dijo algunas palabras ininteligibles, quizás era un canto en su dialecto, y murió.

El Mano es solo una pieza más en el complejo engranaje imperial de los Ellos. No dominan con la fuerza únicamente, con su devastador poder de fuego, saben que para que sus colonias perduren, para evitar rebeliones, no basta con el terror y la violencia. Porque el esclavo cuando está seguro que lo único que tiene para perder es su esclavitud, suele ser tan fuerte y feroz que no bastan ni las peores armas. Además tampoco es conveniente para Ellos tener que sofocar alzamientos en todos los planetas, cada vez que algún grupo de colonizados decide terminar con el yugo.

Por esta razón es que insertaron en el cuerpo de los Manos, que por su inteligencia podían cuestionar la opresión, la glándula que les depara la muerte en dos minutos si sienten terror. Y además les informaron sobre este dispositivo, no por una mera descripción minuciosa del funcionamiento de sus cuerpos, sino para que sepan que llevan la esclavitud en su sangre, que cualquier intento por modificar la realidad significará la muerte segura.

Es el control perfecto, no necesitan vigilarlos físicamente, acecharlos, recordarles a diario los peligros de un alzamiento; si sienten, si pretenden que su mente se independice del *status quo*, el miedo se convierte en veneno y se suicidan. Es el poder del que habla Foucault, que está relacionado con la disciplina, que no tiende únicamente al aumento de sus habilidades, ni tampoco a hacer más pesada su sujeción, sino a la formación de un vínculo que, en el mismo mecanismo, lo hace tanto más obediente cuanto más útil, y al revés. «La modalidad en fin implica una coerción ininterrumpida, constante, que vela sobre los procesos de la actividad más que

sobre su resultado y se ejerce según una codificación que reticula con la mayor aproximación el tiempo, el espacio y los movimientos. A estos métodos que permiten el control minucioso de las operaciones del cuerpo, que garantizan la sujeción constante de sus fuerzas y les imponen una relación de docilidad-utilidad, es a lo que se puede llamar las *disciplinas*»¹¹.

Esta nueva mecánica del poder recae en primer lugar sobre los cuerpos y lo que hacen más que sobre la tierra y su producto. Es un mecanismo que permite extraer cuerpos, tiempo y trabajo más que bienes y riqueza. Es un tipo de poder que se ejerce continuamente mediante la vigilancia, supone una apretada cuadrícula de coerciones materiales más que la existencia física de un soberano y define una nueva economía de poder cuyo principio es que se deben incrementar, a la vez, las fuerzas sometidas y la fuerza y la eficacia de quien las somete.

Este nuevo tipo de poder es una de las grandes invenciones de la sociedad burguesa. Fue uno de los instrumentos fundamentales de la introducción del capitalismo industrial y del tipo de sociedad que le es correlativa.

Es un poder indescriptible, heterogéneo, difuso, que atraviesa los cuerpos y las prácticas. Es una operación que se ejerce sobre los cuerpos en términos de disciplinamiento: modelar conductas y disciplinar en términos de conocimientos.

Puede decirse que los Ellos elaboran minuciosos dispositivos de gobierno, entendiendo ese gobierno, desde una perspectiva foucaultiana, como la conducción de la conducta.

El poder se ejerce en red, y los individuos circulan, están siempre en situa-



Figura 3: Gurbos, animales de otra galaxia sometidos por los Manos para invadir la tierra.

ción de ejercerlo y de sufrirlo. Uno de los efectos del poder es que hace que un cuerpo, unos gestos, unos discursos, unos deseos, se identifiquen y constituyan como individuos. Los Manos son constituidos por los Ellos, sus glándulas que liberan veneno contra el terror, los identifica, los disciplina y les introduce el poder en la sangre.

Un brutal estallido les hizo recordar lo que sucedía fuera de la casa, continuaba el asedio de los invasores. Franco y Salvo, dejaron la casa y al Mano y volvieron al estadio de River Plate, a unirse con el resto del ejército.

La desaparición de los cascarudos y sus armas de las inmediaciones de la cancha hizo pensar a los combatientes, que estaban retrocediendo. Favalli fue el único que sugirió, que tal vez se trataba de una trampa. Pero no fue suficiente. De inmediato decidieron salir en busca de los invasores.

Nuevamente la lenta marcha hacia el centro. Tuvieron que ir cambiando de avenidas, porque la mayoría tenía enormes pozos, y edificios derrumbados.

Hasta que llegaron a la calle Cabildo. «Parece mentira...¡bloquearon con edificios derruidos las calles laterales y de-

jaron libre una calle como Cabildo! Era sí para sorprenderse, cada vez era más extraño, más incomprensible, el proceder del invasor...»¹².

La presunta huida del enemigo, animaba a la tropa. Aunque Salvo también comenzaba a desconfiar. Habían avanzado hasta Las Heras, y seguían sin encontrar más que ruinas y muerte.

El ruido de los edificios temblando los atemorizó, en pocos segundos se vieron amenazados por los pedazos de construcción que caían sobre la calle. Antes que emprendieran la fuga inmensas llamaradas parecían devorar el barrio. Solo por la calle Las Heras había una salida. La marcha presurosa vació la calle. Pero Salvo escuchó a su amigo Favalli, que bajo los escombros y el fuego, pedía ayuda. «También yo sentí un deseo de correr, de escapar de las víboras de aquel fuego extraño que se alimentaba de cualquier cosa, hasta de piedras. Pero Favalli me llamaba desde los escombros...»¹³.

Esta es la primera vez que Juan Salvo realiza un acto heroico: en vez de escapar con los demás, rescata a su amigo. Sin embargo, siguiendo con la lógica de la construcción del héroe co-

La construcción del héroe en «El Eternauta»



Figura 4: Salvo, Franco y Favalli ocultos en el subte de Buenos Aires.

lectivo en la historia, es ayudado por Franco que dispara sobre una nube, que como la nube negra del estadio de River, generaba la falsa imagen del fuego sobre la ciudad. Por lo tanto la acción de Franco pasa a un primer plano, ya que no sirve para salvar a uno solo (más allá de su importancia, como Favalli), sino al conjunto de los sobrevivientes. Despejada la imagen del fuego, los pocos sobrevivientes se vuelven a reunir. La mayoría ha muerto en una emboscada. La situación es tan trágica, que el mayor Amaya anuncia que ya no es más el jefe. La mayoría de los sobrevivientes pertenecían al grupo de Salvo, lo llamativo era que esos hombres eran civiles sin instrucción militar. Aun así el conjunto no se disuelve, pero sí los rangos. Otra vez Favalli dirige.

A pesar de eso, el desánimo era absoluto. «Sí, Ellos vencían, el plan no podía haber sido más simple, y satánico, nos habían llevado de la mano a la trampa como idiotas... Sí, estábamos ya ante la derrota final de los varios centenares de hombres que llegáramos a plaza Italia, apenas si nos habíamos salvado poco más de una veintena»¹⁴.

Entre el fragor catastrófico de los edificios, que otra vez se desplomaban, retumbaban los pasos de las increíbles bestias, gigantes y pesadas como animales prehistóricos. De nada servían las balas, ni los cañones, a su paso destrozaban con igual indiferencia, casa, autos, hombres... pronto Favalli, Salvo, Franco y los demás se vieron cercados por cinco de estos enormes Gurbos. «Allí estaban formidables, indestructibles, los Gurbos cerrándonos el paso»¹⁵.

Mosca creyó tener la solución contra las bestias gigantes, supuso que también eran imágenes alucinatorias, como el fuego. Estaba equivocado, eran tan reales como la invasión. Es significativo que el primer aporte que pretende dar el otro intelectual, sea una idea falsa, inútil, casi infantil. Porque estaba por demás demostrado que no eran fantasía, habían destrozado calles, edificios, tanques y muchos soldados.

Está claro que Mosca sólo puede servir como cronista, lejos de él está la noción de héroe. Ni solitario, ni grupal.

Y es Franco, quien advierte que los Gurbos poseen, al igual que los cascarudos y los hombres robots, un teledirector en el cuello. Un disparo certero

de Franco le quitó a un Gurbo el aparato, e inmediatamente la bestia *liberada* atacó a sus semejantes.

Sin un poder que las organice, pasan de ser peligrosas armas de conquista, que no temen, que no retroceden, que carecen de piedad a ser bestias salvajes que pelean entre sí, como cualquier otro animal que en la selva lucha para convertirse en el líder de la manada. Sin los Ellos los Gurbos carecen de ambiciones, de avaricia, de maldad. La disciplina y las órdenes de los Ellos los transforman en armas.

Un nuevo ataque con el lanzarrayos eliminó a Amaya. Cubiertos por los cadáveres de los Gurbos, Favalli, Franco y Salvo consiguieron escapar al subte. En el andén, cascarudos y hombres robots los aguardaban cortándoles el camino. El tiroteo fue veloz. Consiguieron cruzar el vallado invasor. Corrieron por las vías, mas el derrumbe provocado por los Gurbos había cerrado el paso. Una montaña de escombros, era la infranqueable frontera que los atrapaba en el túnel del subte.

No tardó Favalli en comentar el sombrío diagnóstico de la situación, y fiel a su temperamento Franco les recordó que aún tenían armas, podían luchar... «Bravo, incomparable Franco. Nada lo doblegaba: si era necesario pelearía aunque solo fuera por retrasar media hora el fin. Favalli sabía que nunca podríamos atajarlos, que el fin era cierto. Pero sabía que el golpe definitivo sería más llevadero si lo recibíamos en el calor del combate, por eso aceptó pelear»¹⁶.

El sentimiento de derrota inevitable ya no azotaba solo a Favalli, Salvo poco a poco fue advirtiéndolo que tan desigual batalla acabaría con sus vidas, tarde o temprano. El temblor producido por un

Gurbo los sobresaltó, Franco quiso apuntarle al teledirector, pero el Mano que los dirigía había aprendido la lección: el aparato no estaba a la vista, era imposible desactivarlo. Quedaron atrapados entre los restos de los vagones, lo que no les impidió ver a unos cuantos hombres robots que traían placas transparentes, y las colocaban separando las vías en dos: de un lado Franco, Salvo y Favalli y del otro hombres robots y un Mano, con un tablero igual al de la garita de la plaza. Incluso el Mano era similar. Tanto que costaba diferenciarlo con el Mano que había muerto frente a Franco y Salvo. El terror de ser convertidos en hombres robots, desequilibró a Salvo. «Disparé como enloquecido, hasta que no hubo más balas, mi razón se extraviaba de solo pensar en otra experiencia como la vivida en el pabellón de música de las barrancas de Belgrano»¹⁷.

El pavor a convertirse en hombres robots no es solamente por pasar a servir a los invasores, también es por perder irremediablemente su identidad, su historia, su familia; el gran miedo es a dejar de ser un individuo para transformarse en uno más sin señas particulares, sin características identificatorias, dejar de ser Juan Salvo, el pequeño industrial de Vicente López, para ser soldado de un gran ejército foráneo. Perder su condición humana pero sin morir.

La última chance de salvarse estuvo en el intelecto de Favalli, los tres lo sabían. Antes que el Mano comenzara la transformación, el profesor le recordó lo sucedido con el otro Mano, en la casa cerca de las barrancas de Belgrano, considerando que los Ellos habían ocultado a sus tropas la verdad. La discusión tomó vuelo con rapidez. El Mano había caído en el juego de Favalli, y

La construcción del héroe en «El Eternauta»

cuando lo advirtió era tarde. Su glándula del terror ya estaba lanzando el veneno. Su muerte era inminente.

De nuevo en la calle, Juan quiso volver a su casa. Favalli trataba de convencerlo de la conveniencia de no rendirse todavía, y en ese momento Franco divisó en el cielo porteño «tres finísimos hilos de luz que a velocidad fantástica surcaron de pronto por aquel cielo donde ya la luz del alba palidecía las estrellas»¹⁸.

El profesor consideró que se trataba de cohetes intercontinentales provenientes de las potencias mundiales que estaban ayudando a Argentina, este razonamiento persuadió a Salvo, y siguieron la marcha.

Caminaban dialogando sobre los misiles y las posibilidades de vencer, pero Salvo creyó oír unos pasos que sigilosos se acercaban al grupo. Apoyado contra la pared, casi en la esquina esperó a que los pasos le dieran alcance.

No era un Mano, ni un Ello, era una muchacha. Su soledad hizo que los tres hombres se interesaran en lo que tenía para contar. Había presenciado la llegada de los Manos en el centro de la ciudad, y sabía dónde conseguir armas.

Salvo pensaba en sus mujeres, Favalli le consultaba acerca de todo tipo de detalles y Franco la miraba embelesado.

Aceleraron el paso aconsejados por la mujer que sabía por qué calles convenía avanzar, de pronto Franco sacó su pistola y la mató. «No, señor Salvo... no estoy loco, le dije que me gustaba... me contestó que a Ellos también les gustaba la tierra... comprendí que no era ella quien hablaba... comprendí que quien hablaba por su boca era el Mano, la diri-



Figura 5: Franco asesina a la muchacha, estaba bajo el dominio de los Manos.

gía. El Mano que no entendió lo que yo le dije a ella... aquí está la prueba, un teledirector último modelo»¹⁹.

Todos coincidieron que la muchacha robot, les había tendido una trampa. Es significativo que la tercera mujer que aparece en la historia, luego de Martita y Elena, acabe muerta. Como no está cumpliendo su rol de madre/mujer, es pasible de sospecha, que luego Franco verifica disparándole.

En un minuto un regimiento de hombres robots les disparaba, eran tantos que no era posible vencerlos. Se escondieron en una cortada, y les quitaron a tres hombres robots sus teledirectores y se los colocaron para pasar desapercibidos. En el cielo se veían más misiles, eso les daba ánimos, «porque eran la señal de que la tierra resistía, de que en alguna parte se había organizado resistencia con el invasor»²⁰.

La manifestación se encaminaba al centro. Miles de cascarudos, hombres robots, y un Mano que en una enorme cápsula transparente los gobernaba. Se asemejaba a los desfiles militares de la segunda guerra mundial. Camuflados

entre la multitud, Franco, Favalli y Salvo transitaban la avenida Callao.

Salvo recordó entonces «que hace unos años atrás la gente andaba por aquí gritando por la *laica* o la *libre*»²¹.

Salvo se refería a la más impresionante movilización estudiantil del siglo XX en Argentina que se produjo en la primavera de 1958. Fue la derivación que tuvo la determinación sorpresiva del gobierno de Arturo Frondizi de abrir paso a la legalización de la enseñanza privada en el nivel universitario, tal como propiciaba la Iglesia. Esa batalla política, con la participación directa de los jóvenes en la calle, quedó resumida en una polarización sintetizada a su vez en dos palabras: laicos o libres. Los partidarios de la educación laica eran fieles al sistema, proveniente de la Ley Avellaneda de 1885, reasegurado con la Reforma Universitaria de 1918. Los otros, en cambio, apoyaban que las universidades privadas pudieran otorgar títulos habilitantes. La variante había sido promovida en su momento por el gobierno de Eduardo Lonardi, cuyo católico ministro de Educación era Atilio dell' Oro Maini. A él se le atribuyó el decreto no. 6403, cuyo artículo 28 privatizaba el sistema educativo en beneficio de los colegios y centros de estudio que tenía la Iglesia. Dos años después las posiciones eran irreductibles, en medio de actos y refrigerios, y en coincidencia con el primer satélite ruso al espacio que llevaba por primera vez un ser vivo: la sacrificada perra de nombre Laika, usado como mofa contra los laicos. En esa brega participaron dirigentes que tendrían actuación posterior en el campo político. Entre los laicos estu-

vieron Guillermo Estévez Boero, Roberto Quito, Mario Kestelboin y Eduardo Luis Duhalde. Entre los libres, Alberto Mazza y, desde Córdoba, Jorge de la Rúa. El 15 de septiembre se realizó la primera movilización al Congreso, a cargo del sector privatista. En nombre de los estudiantes habló Mazza (luego casado con una prima del Che Guevara y cuarenta años más tarde ministro de Carlos Menem). Y tres días después se realizó la concentración de los laicos, que reunió según estimaciones de la época, unos 300 000 simpatizantes. Entre otros hablaron Ismael Viñas y José Luis Romero. La división alcanzó a la misma familia del presidente, cuyo hermano, Risieri Frondizi, rector de la Universidad de Buenos Aires, fue un tenaz opositor a la reforma. En el debate parlamentario se destacó el diputado oficialista (UCRI) Horacio Domingorena, partidario de la ley, que se consiguió luego de idas y vueltas entre ambas Cámaras. La última votación en diputados no tuvo los dos tercios requeridos para la derogación del artículo 28, con lo cual quedó vigente. Posteriormente hubo choques entre estudiantes y policías, un enfrentamiento que, si bien sin la gravedad que tuvieron esa noche, había sido frecuente a lo largo de esos convulsionados días. El conflicto se agravó por la activa participación de los estudiantes secundarios que en muchos casos ocuparon sus propios colegios e impidieron el dictado de clases.

Otra vez el autor aprovecha un incidente menor, como la pintada sobre Frondizi, para plantear su posición política.

Favalli prefirió no pensar en aquellas

La construcción del héroe en «El Eternauta»



Figura 6: Una nave espacial para recorrer la ciudad y descubrir si aún hay sobrevivientes.

manifestaciones, había que estar atento, ya estaban cerca de la plaza de los Dos Congresos y según la chica robot allí funcionaba el núcleo operacional de los invasores.

En la terraza de un edificio pudieron ver la imponente organización montada por los Manos en el centro de la plaza. Un Mano situado con un lanzarrayos en una cúpula disparaba contra los misiles atómicos y los desintegraba como globos. Las potencias estaban atomizando Buenos Aires.

No tuvieron oportunidad de continuar estudiando el cuartel general, una alarma avisó a los hombres robots de su presencia. Los pudieron vencer sin problemas, carecían de agilidad y de puntería. Franco tomó una bazooka y tiró contra la cúpula de la fuente, que era el corazón de la invasión. El disparo dio en el blanco y la incandescente luz se transformó en un tenue resplandor rojo, que dejó inmovilizados a los hombres robots, a los cascarudos, a los Gurbos, y que mató al Mano.

Favalli entonces aconsejó que convenía huir de Buenos Aires, porque sin el campo protector y sin el lanzarrayos,

las bombas atómicas destruirían la ciudad en poco tiempo. En el camino de regreso al chalecito de Vicente López, se topaban con muchos cascarudos inmóviles, con Gurbos peleándose entre sí y con Manos en cápsulas muriendo lentamente. Sin el contacto con los Ellos, todos los invasores morían, desaparecían, o luchaban entre sí.

En el trayecto se encontraron con Pablo y el Mosca. El periodista estaba borracho. Favalli propuso que Pablo llevara al cronista en una bicicleta, hasta conseguir un vehículo. Luego de una explosión atómica que desintegró el centro de la ciudad, y que los obligó a refugiarse en un descampado, capturaron un camión. Más tarde abordaron un auto, y al fin pudieron llegar.

La extraña muerte de un Gurbo fue comprendida por la aparición de un Mano a pocos metros de la casa de Salvo, en son de paz. Pero cuando pretendían establecer contacto pereció bajo la nevada, que otra vez caía como la noche anterior.

Favalli consideró necesario retomar el plan original, y marcharse todos en un camión hacia un pueblito alejado del

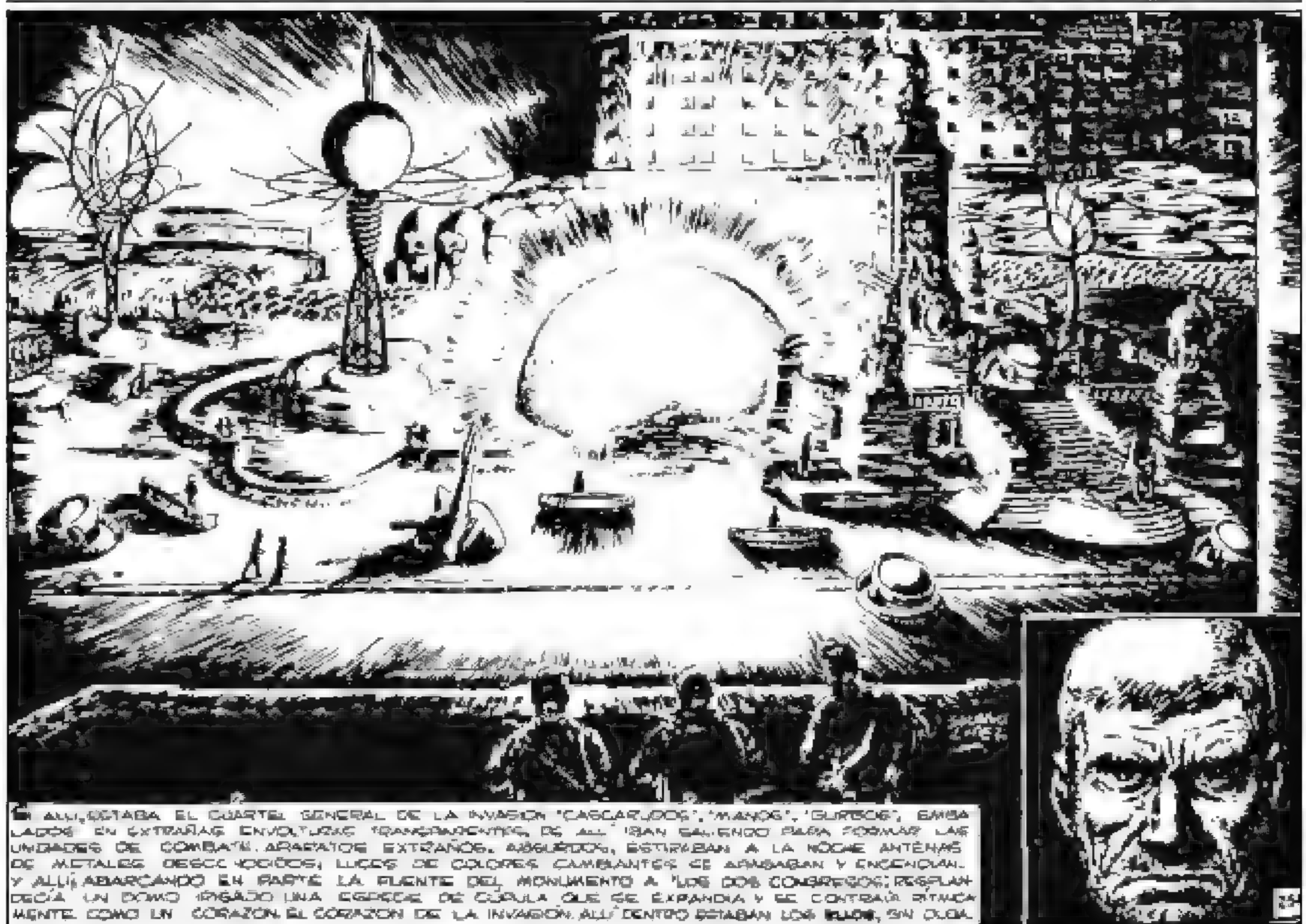


Figura 7: El cuartel general de la invasión en la plaza de los dos Congresos en Capital Federal.

sur. Los invasores no estaban derrotados, ni en retirada, y sin ejército ni resistencia organizada alguna, solo quedaba sobrevivir. Antes del alba debían tener los trajes aislantes confeccionados y prepararse para huir.

Vuelve el grupo a reunirse en el *living*, con tres nuevos integrantes: Mosca, Pablo y Franco para fabricar con hilo, aguja, pegamento y tela engomada los trajes necesarios para la travesía. Todos trabajan, más allá de sus diferencias y de sus aptitudes, al contrario de lo que sucedía con los héroes de las historietas predecesoras. ¿Alguien recuerda a Superman tejiéndose la capa o a Batman pintándose su máscara? La cercanía propuesta por el autor, no se agota en que se desarrolle en Buenos Aires y a mediados de la década del cincuenta, ni en que los protagonistas sean perso-

nas tan comunes que cualquiera de nosotros podría ser uno de ellos, también se asienta en un detalle no menor: el traje que los ampara (y que identifica a la historieta) es realizado por el grupo en su conjunto, y tan estrechamente están ligados con su tarea que se proponen hacerlo mejor, más cómodo que los primeros. A tal punto llega el clima doméstico que Salvo, lejos de encarnar a un héroe, afirma: «Me dolía la espalda: la costura fue siempre una tarea demasiado pesada para mí...»²².

Aún sigue siendo Favalli la figura central del grupo, es él quien orienta, propone y reflexiona continuamente sobre lo sucedido y lo venidero. Es su lucidez la que mantiene las defensas altas, a pesar de sus pronósticos. Franco, en cambio, por su carácter necesita momentos de batalla que demanden valen-

tía, fuerza, lealtad. Mientras están en el chalecito su posición se asemeja a Salvo y a los demás, esperan que el profesor sugiera qué hacer.

Un ruido desconocido en la buhardilla los alarmó, corrieron pensando que podría tratarse de un Ello o de un nuevo enemigo, Franco por supuesto fue el que encabezó la fila, pero solo era el ruido de la radio encendida en onda corta, que transmitía para todo el mundo en diversos idiomas. Favalli fue el encargado de sintonizar la emisora que hablaba en español.

Luego de repetir durante diez minutos «atención, atención», una voz clara y convincente comenzó a relatar lo sucedido desde la primera caída de la nevada. Mencionó también las bombas atómicas caídas sobre Buenos Aires, e hizo un gran anuncio: «Estamos en condiciones de evitar la caída de la nieve que mata en zonas previamente elegidas: no entraremos en detalles que pueden ser útiles al enemigo [...]. Los sobrevivientes de cada región deben tratar de concentrarse en zonas libres de nevadas: allí se les proveerá de alimentos y se les dará lugar en las filas del ejército cada vez más numeroso [...]. Rogamos a todos a prestar ahora la mayor atención, vamos a transmitir país por país la ubicación de las zonas libres de nevada»²³.

En la provincia de Buenos Aires la zona liberada abarcaba las poblaciones de Pergamino, Rojas, Junín.

La sorprendente noticia entusiasmó al grupo, incluso Favalli aceptó que la realidad estaba cambiando a favor de los humanos. Repartieron tareas: Franco, Pablo y el profesor salieron a buscar un camión, Salvo y sus mujeres se quedaron en la casa ordenando las provisiones.

Al rato volvieron con un vehículo en perfectas condiciones, y con un ramo de flores para Elena. De nuevo queda manifiesto el rol femenino, ella está feliz por el regalo. Consideraba que no volvería a ver claveles. La humanidad está debatiéndose en una guerra desigual entre la existencia y la desaparición, el grupo minúsculo recién supo que había otras vidas que podían ayudarlos a sobrevivir, e incluso a vencer; y sin embargo Elena, cobra protagonismo cuando llora por la emoción que le producen las flores. Obsequio por demás inútil en un momento donde la vida es tan frágil, que no se pueden permitir ningún movimiento que no sea indispensable. A mediados de la década del cincuenta un ramo de flores contentaba a una esposa, unos años después no sería tan sencillo. Este es otro momento donde queda al descubierto el imaginario femenino de aquellos años.

En el viaje a la zona liberada encontraron otro camión con sobrevivientes, pero por precaución optaron por no establecer ningún tipo de contacto. «Pronto el otro vehículo se pidió en la nevada, allá adelante. Era deprimente volver a constatar que ya no había solidaridad entre los humanos, que los pocos sobrevivientes de la tremenda catástrofe se recelaban como fieras hambrientas»²⁴.

Cuando el camión atravesó la frontera entre la nevada y la zona liberada, un cartel firmado por el comité de emergencia les daba las instrucciones para ser recibidos y les instaba a quitarse los trajes aislantes.

El alivio les duró poco: seis soldados los fueron a recibir y a pedirles que les entreguen las armas. Franco antes de

darle la suya advirtió que eran hombres robots, el fusil tenía un teledirector disimulado. Era una trampa.

¿Cómo era posible que los Ellos controlaran también las emisoras de todo el mundo? Si los medios de comunicación masivos estaban bajo el dominio de los invasores, sin ejército, sin resistencia, sin países del norte que enviaran ayuda ¿cuánto tiempo podrían resistir?

Volvieron a luchar, a disparar sobre los hombres robots, a intentar escapar en el camión, a desear estar en el chalecito de Vicente López. Una nave de los Manos hizo que volcaran sobre la ruta, corrieron a refugiarse en una zanja abatidos por la supremacía y la precariedad de su situación.

Favalli propuso una arriesgada estrategia, no había tiempo para debatir opciones. «Tú, Juan, con Elena y Martita volverán al camión y recogerán sus trajes aislantes, luego escaparán hacia el oeste, tratando de no ser vistos. Nosotros (Favalli, Pablo, Mosca y Franco), haremos una demostración de puntería contra los hombres robots y luego recogeremos nuestros trajes y nos retiraremos también fuera de la zona de seguridad, nos reuniremos en tu chalet»²⁵.

¿Qué haría un héroe en esta encrucijada? ¿Dejaría que sus amigos se sacrificaran por él y su familia? ¿O les pediría que se queden en la zanja y saldría solo a vencer a los hombres robots? ¿No representa la pérdida de su condición escapar? Salvo y su familia son salvados por el grupo, y así se transforma en el héroe plural por excelencia, son cuatro hombres los que arriesgan su vida, cuatro hombres diferentes, pertenecientes a diversos estratos so-

ciales, es el pueblo que se entrega al enemigo, para que Juan Salvo, su esposa e hija, continúen la lucha. Esto puede verse como una forma de resaltar la importancia de la familia como institución fundamental dentro de la sociedad.

Solo el pueblo salvará al pueblo, parecen decir los cuatro héroes que han aprendido en el transcurso de la invasión que ni el ejército ni las potencias mundiales les ayudarán lo suficiente para vencer. Solo el pueblo salvará al pueblo, por eso Juan Salvo acepta, no importa ser héroe, lo que realmente importa es que continúe la lucha contra el poder dominante, no interesan cuántos caigan, ni cuán fuerte sea el opresor, hay que combatir para que alguien del pueblo (Salvo y su familia), pueda decir en su nombre: No.

Apenas se habían alejado unos metros cuando vieron caminar con los demás hombres robots a Favalli, Franco, Pablo y el Mosca. «Ahora sí que estamos solos, Favalli, Franco, Mosca, Pablo, son también hombres robots... si nos descubren y reciben la orden de hacerlo ellos serán los primeros en balearnos»²⁶.

Apesadumbrados buscaban un sitio mejor donde esconderse por más tiempo, en la zanja pronto serían descubiertos y él solo no podría contrarrestar tantos disparos. La nave enemiga estacionada y sin custodia, le dio una idea a Salvo. «Quizá podamos hacerla volar, quizá podamos recorrer el mundo... ¿En alguna parte tenemos que encontrar algún foco de resistencia! ¿Algún lugar donde la humanidad todavía mantenga el combate contra los Ellos»²⁷.

Martita divisó a los hombres robots acercarse a la nave, tenía Juan poco

La construcción del héroe en «El Eternauta»



Figura 8: El grupo confeccionando los trajes para huir a Patagonia.

tiempo para resolver, primero apretó un botón y no obtuvo resultado, le llamó la atención la cantidad de palancas y movió una al azar... «Hubo un sonido agudísimo, una luz crudísima me encendió. Cerré los ojos pero el resplandor me los siguió abrasando, apreté otra palanca o lo que me pareció otra palanca, los gritos (de Elena y Martita) me llegaron como de muy lejos... traté de verlas, pero me fue imposible apreté otro botón y de pronto me encontré cayendo, cayendo...»²⁸.

El error de la máquina lleva a Juan a separarse de su familia y recorrer el espacio-tiempo en su búsqueda permanente. En este recorrido se encuentra con un viejo filósofo Mano que parecía estar esperándolo, en el extraño espacio-tiempo llamado Continuum 4. Y para peor Salvo deberá esperar mucho para volver a ver a su familia. «Por ahora sí, (las has perdido) Juan Salvo, pero tienes tiempo, mucho tiempo para buscarlas. Te lo repito, no puedes quejarte: has podido hacer lo que muy pocos hemos hecho... escapar a los Ellos... tu lucha, lo mismo que la lucha de tus compañeros y de todos los hom-

bres libres que combatieron contra la invasión, no ha sido en vano, aunque así te lo parezca»²⁹.

Salvo en este viaje encuentra en el Mano alguien con quien dialogar sobre la invasión y el poder de los Ellos, porque ambos emigraron de su tierra por la misma guerra y derivaron en el Continuum 4, un sitio despoblado que está fuera del espacio y del tiempo terrestre. Tal vez sería más adecuado decir exilio. Gracias a la nave Juan escapa de la tierra y del dominio de los Ellos, logrando que la lucha del pueblo persista, aunque sea desde otro planeta. El Mano al observar el desencanto de Salvo, intenta tranquilizarlo asegurándole que todo el esfuerzo es válido, aun en la derrota, si continúa en pie la voluntad de pelear por lo que se considera justo. «Ya me entenderás, Juan Salvo... así como hay entre los hombres, por sobre los sentimientos de familia o de patria, un sentimiento de solidaridad hacia todos los demás seres humanos, descubrirás que también existen entre todos los seres inteligentes del universo, por más diferentes que sean, sentimientos de solidaridad, un apego a todo lo que sea espíri-



Figura 9: Fueron engañados por la radio, están dentro de un campamento enemigo.

tu, que une a los marcianos con los terrestres, a los trípodos de Ruma del quinto planeta de Vega, con los glóbulos de Laskaria, la patria de los Gurbos...»³⁰.

Acaso este breve e improvisado discurso cobre otro sentido, si lo situamos como una premonición de lo que le sucederá a las luchas populares y a los sujetos, durante la dictadura iniciada en 1976.

Vuelve el relato a la escena inicial con el Eternauta y el guionista de historietas conversando, una noche de 1959. Se da cuenta entonces, por la fecha, de que aún no sucedió la invasión y decide ir en busca de Elena y Martita. Sorprendido por el inminente encuentro entre Juan Salvo –devenido en Eternauta– y su familia, decide acompañarlo. Es entonces cuando todo vuelve todo a la normalidad, la familia se rencuentra, los amigos llegan para jugar al truco y Juan Salvo no recuerda nada de sus viajes a través del tiempo.

En el abierto final de esta historia circular el guionista se pregunta si todo lo que le contó el Eternauta es real y de ser así cómo impedir que dentro de cuatro

años se concretara la catástrofe. ¿Publicando la historia quizás?

Consideraciones finales

En este recorrido por la historieta pueden encontrarse distintos tipos de héroes, que demuestran que la construcción del héroe en el Eternauta presenta rasgos muy significativos, ya que se consolida como un personaje colectivo. Rompe así con el concepto clásico de héroe individual, solitario y autosuficiente.

Favalli, Pablo, Franco y por último Juan Salvo se transforman en héroes de acuerdo con las circunstancias, pero en ningún momento pierden su característica esencial: son héroes en función del grupo. Logran articular sus características individuales en beneficio de las necesidades colectivas.

Todos los personajes masculinos se diferencian por algo, poseen aptitudes de carácter, físicas, intelectuales: Favalli es profesor de Física, se destaca por la claridad de su análisis de las situaciones que se van planteando, y por señalar los caminos correctos; Pablo es el ado-

lescente sumiso que se adapta al grupo y acata sus directivas; Franco es tornero, y es el personaje más valiente y con más coraje de la historia, tanto que Oesterheld lo señala como el que posee las mayores cualidades para ser un héroe; y por último, Mosca, el cronista, el menos involucrado en las actividades del grupo, intenta contar la historia a las futuras generaciones desde *afuera*. Juan Salvo, el Eternauta, quizás sea el menos héroe a lo largo de la historia. Solo cuando salva a Favalli de morir aplastado por los escombros de un edificio, realiza un acto *heroico*. Luego son sus amigos los que alternativamente se arriesgarán en pos de la supervivencia del grupo, llegando incluso a sacrificar sus vidas para salvar a Juan Salvo y su familia. Incluso es Salvo quien por momentos demuestra cierto egoísmo en sus acciones, al privilegiar sus vínculos familiares por sobre las necesidades del grupo.

Es oportuno plantear aquí algunos interrogantes: ¿qué superhéroe dejaría que sus amigos murieran por él?, ¿por qué el autor decide a Juan Salvo como el Eternauta?, ¿es casual que sobreviva quien representa más claramente los valores de familia?

Volviendo a los personajes, recordamos que ninguno tiene poderes sobrenaturales, son hombres comunes que desarrollan y llevan al extremo sus capacidades humanas en una situación límite. Ante la realidad de morir a causa de la nevada tóxica deciden confeccionarse trajes aislantes con sus propias manos. Son los *héroes de la historia*, los que toman en sus manos hilo y aguja para diseñar los ropajes. Escena irónica imaginar a Superman cosiendo su capa azul. Tampoco disponen estos *héroes*,

de tecnologías ni armamentos sofisticados para contrarrestar al invasor.

No existe ninguna situación a lo largo de la historieta, en que un problema u obstáculo sea solucionado o enfrentado por uno solo. La respuesta es siempre consensuada, colectiva.

Pero, ¿dónde radica el poder de estos héroes? Amistad, voluntad de vivir, supervivencia, conciencia de la existencia de otros semejantes también en lucha, inteligencia.

Podríamos diferenciar también al héroe clásico (Superman, etc) y al Eternauta en que el primero busca la aventura para cumplir su misión en el mundo. En palabras de Sartre «como la acción es un vínculo entre los hombres, ellos (los héroes), intentarán evadirse de su soledad a través de la acción. La acción nos convierte en otro, nos arranca a nosotros mismos, nos modifica, al modificar el mundo»³¹ y al héroe accidental que se encuentra en el lugar adecuado, en el momento preciso. Y para defenderse sale de su vida común sin poseer poderes ni virtudes especiales, apenas un reflejo, una tendencia hacia la vida, que mucho dista de lo que conocemos como poderes especiales.

Diferencia sustancial con los hombres que, según Roger Stephane: «no encuentran sino en la lucha y en la muerte su realización. Aquí en efecto, la acción no es el resultado de planes o intenciones premeditadas: apareciendo más bien como una suprema salida falsa, la acción impone en su desarrollo su necesidad de justificación. Es decir, que antes de resignarse a actuar sin creer, el aventurero intentará actuar para creer»³².

En cambio en «El Eternauta», el héroe adopta características muy diferen-



Figura 10: Juan salvo entra en una nave de los Manos, intenta usarla y nace el Eternauta.

tes, emergiendo casi en contraposición al héroe solitario anterior, es él «...el hombre con familia, con amigos... El héroe verdadero de “El Eternauta” es un héroe colectivo, un grupo humano. Refleja así, aunque sin intención previa, mi sentir íntimo: el único héroe válido es el héroe *en grupo*, nunca el héroe individual, el héroe solo».

Otro elemento significativo es que nunca se enfrentan al poder real: Ellos, siempre combaten (y ocasionalmente vencen) al enemigo de la línea media (Gurbos, hombres robots, Manos). La manera en que se distribuye el poder en la historia es bastante particular. No se trata de un poder que poseen los Ellos y que los humanos tratan de conquistar. Es un poder que se dispersa en todas las estrategias que los actores plantean, que asume diversas formas, y que se traduce en tipos determinados de disciplinamiento, en concepciones sobre lo que está bien y lo que está mal, lo que es correcto y lo que no lo es, lo que es posible y lo que no lo es.

Es importante caracterizar brevemente al *enemigo* y sus diferentes caras: cascarudos, Gurbos y Manos so-

metidos por los Ellos. Tanto los cascarudos como los Gurbos son animales pacíficos, y sin ningún sentimiento colonizador que son atrapados y puestos en la batalla por el poder de los Ellos. Con respecto a los Manos, si bien también son esclavos y cumplen funciones en el preciso sistema de dominación, su capacidad de razonar los hace diferentes y es precisamente con ellos con quienes interactuarán los protagonistas de la historia. Tan diferentes son a los Gurbos y a los cascarudos, que en vez de un teledirector tienen implantados una glándula del terror, a mayor complejidad del dominado, mayor complejidad del modo de dominación. Por eso para someter a la especie humana utilizan todo tipo de avances tecnológicos belicistas, tales como nevada-alucinaciones-lanzarrayos-teledirectores, e incluso la utilización de la radio. Pero nunca dan la cara, siempre hay un dominado, incluso la propia humanidad, que actúa por Ellos, dando a entender que el verdadero poder suele ser difuso, casi inasible. Pero no por eso menos eficaz que cualquier otro. «De otro modo enfocó el tema (el de

los villanos de la historieta)... un clásico de la ciencia-ficción contemporáneo, “El Eternauta” (Oesterheld y Solano López, 1957). El guionista partió del transitado tópico de la invasión extraterrestre y enfrentó a los hombres sobrevivientes con sucesivos monstruos –cascarudos, Gurbos, Manos, hombres robots– que resultaron ser, finalmente, meros instrumentos en manos del verdadero invasor, ese poder que encarna el odio cósmico y tiene un nombre revelador: Ellos. Los hombres, derrotados, nunca, nunca llegan a enfrentarse a ese vago y temible enemigo y, cuando en una secuela de la historia, el protagonista lo ve, solo percibe una nube gaseosa e indefinida, apenas la metáfora visual de una fuerza ciega y destructora... Acaso sea la misma que la religión llama demonio o el psicoanálisis freudiano precisamente *Ello*, lugar de los impulsos instintivos. Porque en la historia de Oesterheld los Ellos son, por definición gramatical, los otros; pero la violencia, la soberbia y el destructivo deseo de poder que representan anida, parece decir, en cada uno»³².

Puede decirse que los Ellos plantean sus estrategias de construcción de hegemonía intentando imponer su orden de cosas al mundo entero, mediante su poder armamentístico, su gran inteligencia, su dominio de los medios de comunicación, entre otros elementos. Esta categoría es útil para estudiar el grupo humano que encarna la resistencia, analizándolo primero como un grupo contrahegemónico, pero también para poner luz a las relaciones de poder que operan en el interior del mismo, y que llevan a la definición de estrategias de acción. Considero que indagar en la

manera en que se construyen estas relaciones permitirá analizar con mayor riqueza el fenómeno planteado.

En lo que respecta a la mujer, el lugar que ocupan es secundario, acompañan a los hombres, no hacen la historia: la presencian. Su universo está claramente delimitado por el hogar, las tareas domésticas y ocuparse de su marido. Esa es su función social, su rol dentro del entramado social argentino de la década del cincuenta.

Es importante recordar que la única mujer que aparece en la historieta, fuera del círculo familiar de Salvo, acaba siendo asesinada por el tornero Franco porque es una mujer robot al servicio de los Manos.

Estaban tan claramente establecidos los roles dentro de aquella sociedad, años después cambiaría la situación, que no es casual entonces que aquella mujer fuera un soldado enemigo, y como tal, sea aniquilada. Porque dos formas de ser mujer se permitía en aquellos años, esposa y ama de casa, o joven de la calle, de quien es mejor no fiarse.

En relación con las dos formas de intelectualidad posibles, están marcadas por los personajes de Favalli y Mosca: Favalli es un profesor de Física, formado en el núcleo de las ciencias duras, y que manifiesta una sorprendente capacidad analítica, es capaz de comprender y de observar globalmente las situaciones que se presentan y de plantear con claridad soluciones y alternativas al grupo. Es sin duda de entre todos, el estratega, que logra imponer al grupo su cosmovisión, de manera tal que sus compañeros la aceptan y la adoptan como estrategia válida. Es sin dudas el hombre

que representa la *praxis*, es quien moviliza al resto a la acción.

Por su parte, Mosca, es periodista, historiador, su formación profesional lo habilita para ser el cronista de la invasión y la resistencia, y es este el rol que ocupa dentro del grupo. Su aporte es el de un mero observador que pretende contar la historia a la posteridad, pero que no se involucra en la acción cotidiana ni plantea estrategias a seguir, como sí lo hace Favalli.

Notas

1. Oesterheld, Germán: «El Eternauta», 1976, p. 97.
2. *Ibid.*, p. 107.
3. *Ibid.*, p. 117.
4. *Ibid.*, p. 144.
5. *Ibid.*, p. 150.
6. *Ibid.*, p. 157.
7. *Ibid.*, p. 160.
8. *Ibid.*, p. 161.
9. *Ibid.*, p. 161.
10. *Ibid.*, p. 162.
11. Foucault, Michel: «Vigilar y castigar», Ed. Losada, p. 95.
12. Oesterheld, Germán: *Op. cit.*, p. 180.
13. *Ibid.*, p. 188.
14. *Ibid.*, p. 194.
15. *Ibid.*, p. 203.
16. *Ibid.*, p. 217.
17. *Ibid.*, p. 223.
18. *Ibid.*, p. 235.
19. *Ibid.*, p. 246.
20. *Ibid.*, p. 248.
21. *Ibid.*, p. 251.
22. *Ibid.*, p. 300.
23. *Ibid.*, p. 309.
24. *Ibid.*, p. 322.
25. *Ibid.*, p. 334.
26. *Ibid.*, p. 339.
27. *Ibid.*, p. 341.
28. *Ibid.*, p. 345.
29. *Ibid.*, p. 346.
30. *Ibid.*, p. 347.
31. Sartre, Jean Paul: Prólogo de Stephane, Roger: «Retrato del aventurero». Ediciones de la Flor, 1968, p. 15.
32. Stephane, Roger: «Retrato del aventurero», Ediciones de la Flor, 1968, p. 57.

Bibliografía

- Altamirano, Carlos (director): «Términos críticos de sociología de la cultura», Ed. Paidós, Buenos Aires, 2002.
- Archenti, Nélida y Aznar, Luis: «Actualidad del pensamiento sociopolítico clásico», Eudeba, 1988.
- Bourdieu, Pierre: «Cosas dichas», Ed. Gedisa, 1987.
- : «Sobre el poder simbólico», *Annales*, 3, París, 1997.
- Carlyle, Thomas: «El héroe», Ed. Porrúa, 1840.
- Coluccio, Félix: «Cultos y canonizaciones populares de Argentina», Ediciones Del Sol, 2003.
- De Santis, Pablo: «Conversaciones», *Trampas de la Comunicación y la Cultura*, a. 2, no. 11, 2003.
- Di Tella, Torcuato *et al.*: «Diccionario de ciencias sociales y políticas», Emecé, Buenos Aires, 2001.
- Eco, Umberto: «Apocalípticos e integrados», Ediciones de Bolsillo, 2004.
- Foucault, Michel: «Defender la sociedad», curso en el College de France, Fondo de Cultura Económica, 1975.
- Giardinelli, Mempo: «El país y sus intelectuales», Ed. Capital Intelectual, 2004.
- Hobsawm, Eric: «Historia del siglo XX», Edición Crítica, 1995.
- Lanata, Jorge: «Argentinos II», Ediciones B., 2003.
- Luna, Félix: «Los gobiernos radicales», Ed. Planeta, 2003.
- O'Donnell, Pachó: «Los héroes malditos. La historia argentina que no nos contaron», Ed. Sudamericana, 2004.
- Oesterheld, Héctor, G.: «El Eternauta I», Ediciones Record, Buenos Aires, 1994.
- Romero, Luis Alberto: «Breve historia contemporánea argentina», Fondo de Cultura Económica, 1994.
- Sasturain, Juan: «El domicilio de la aventura», Ediciones Colihue, 1981.
- : «Conversaciones», *Trampas de la Comunicación y la Cultura*, a. 2, no. 11, 2003.
- Semán, Pablo: «La religiosidad popular», Capital Intelectual, 2004.
- Stephane, Roger: «Retrato del aventurero», Ediciones de la Flor, 1968.
- Walsh, Rodolfo: «Operación masacre», Ed. Planeta, 1957.
- Wells, H. G.: «La guerra de los mundos», Biblioteca El Mundo, 1898.

Gutiérrez y Oesterheld, su influencia en la cultura popular

Del folletín a la historieta: del héroe individual al héroe colectivo

Luis Sujatovich

Profesor licenciado en Comunicación Social, Universidad Nacional de La Plata, La Plata
Argentina

Resumen

El artículo presenta un breve recorrido por los orígenes del folletín, para situarse luego a fines del siglo XIX en el Río de la Plata. Teniendo en cuenta su inscripción en los consumos culturales de los sectores populares de la sociedad, traza un paralelo entre el héroe gaucho del folletín y el héroe popular de la historieta a través de dos obras y dos autores: «Juan Moreira» de Eduardo Gutiérrez y «El Eternauta» de Héctor Oesterheld.

Abstract

The following article approach the reader to the begining of the history about the newspaper serial. Compare the hero gaucho and the popular hero of the comic through two authors: Eduardo Gutierrez («Juan Moreira») and Hector Oesterheld («El Eternauta»).

El folletín tiene su origen en Francia a principios del siglo XIX. Los periódicos *La Presse* y *Siècle* fueron los primeros en agregar al cuerpo principal un pequeño suplemento, de muy baja calidad, que incluía historias de luchas, de intriga y de asesinatos, por entregas. Uno de los iniciadores fue Eugène Sue (1804-1857), con las novelas «Los misterios de París» y «El judío errante». También fue importante la figura de Alejandro Dumas (1802-1870) con sus obras «Los tres mosqueteros», «El vizconde de Bragelonne» y «El conde de Montecristo».

En poco tiempo este suplemento se convierte en la principal atracción de los periódicos, «que lo tienen especialmente en cuenta para incrementar el nú-

mero de suscriptores y para cubrir los baches impuestos por la censura» (Rivera, 1968).

El primer éxito editorial le correspondió a Eugène Sue, quien entre 1842 y 1843 escribió, como fue anticipado, «Los misterios de París»; a partir de ese momento los principales autores no solo franceses, sino del resto de Europa, incursionaron en el género. Por ejemplo, en Inglaterra se destacaron Charles Dickens y Arthur Conan Doyle, creador del detective más famoso de la literatura: Sherlock Holmes.

Este tipo de publicaciones eran leídas por un amplio espectro de la sociedad europea —«la aristocracia y la burguesía, la sociedad mundana y la intelectualidad, jóvenes y viejos, hombres

y mujeres, señores y criados» (Hauser, 1974)— y, además de producir una lectura horizontal y multclasista que luego con el crecimiento de los medios de comunicación se convertirá en una marca distintiva de su recepción, produjo modificaciones en la literatura. «La obra se convierte en mercancía en el sentido más absoluto de la palabra; tiene su tarifa, se confecciona según modelo y se entrega en fecha fija... Los precios se rigen por la demanda y no tienen que ver con el valor artístico del producto» (Hauser, 1974).

A pesar de la aceptación dispensada por la mayoría de los lectores, sus temáticas de suspenso, crímenes y adulterios no resultaron agradables para las élites culturales, que no tardaron en manifestar su opinión contraria. Tanto en su país de origen como en los demás centros importantes de lectura y difusión, las críticas acerca de su escaso respeto por las normas de narración, y de inducir al extravío la imaginación de los jóvenes, llevó a que se la clasifique como un género menor o una literatura popular; dejando allí un fuerte significado de retraso, que aún es efectivo cada vez que se utiliza el término para denostar alguna actividad: música popular, entretenimiento popular, etc.

Cruzar el océano

Para mediados del siglo XIX el folletín comenzó a publicarse en América Latina, y fue México el primer país que recibió al nuevo género. Manuel Payno fue el precursor con su novela «El fístol del diablo» (1845-1846) —que salió junto a la *Revista Científica y Literaria*—: cuenta la historia de un hombre que antepones la diversión a los principios mo-

rales. Luego escribió «El hombre de la situación» (1861), novela de costumbres que cubre los últimos años del Virreinato y los primeros del México independiente. «En esta obra destaca la narración, los personajes principales son padre e hijo, uno español y el otro criollo. Abundan los pasajes cómicos en los que destaca una gracia muy mexicana. Payno es uno de los precursores de la novela costumbrista en México que, en adelante, se convirtió en un género frecuentado por los hombres de letras del siglo XIX» (Haume Medida, 2006).

En el Río de La Plata

Las características que presenta el folletín en nuestro país podrían dividirse en dos etapas: en la primera se difunden textos importantes de la literatura nacional del siglo XIX, entre otros «Facundo», escrito por Domingo F. Sarmiento (1845), que salió junto al diario *El Progreso* de Chile; «Soledad» de Bartolomé Mitre (1847), en el periódico *La Época* de Bolivia; «Una excursión a los indios ranqueles» de Lucio V. Mansilla (1870), en *La Tribuna* de Buenos Aires.

La segunda se caracteriza por una criollización del folletín, y es a partir de 1852 cuando irrumpen diversas obras que comentando «las peripecias y avatares del período rosista, darán origen a toda una línea narrativa que no se aparta significativamente —aunque sus resultados sean pobres— de los modelos de la novela histórica romántica y, en muchos casos, de la novela popular de intrigas o aventuras» (Rivera, 1968). A partir de la apropiación del folletín, aparecerá en escena una nueva serie de escritores, personajes y lectores que

Del folletín a la historieta: del héroe individual al héroe colectivo

conformarán un mapa cultural novedoso. Las campañas nacionales de alfabetización, la llegada de inmigrantes y la migración interna del campo a la ciudad –junto con la proliferación de periódicos– conformarán un público heterogéneo, que a su vez generará preocupación y crítica de los intelectuales por sus consumos culturales. Acerca de la conformación social de los nuevos lectores A. Prieto sostiene que «muchos se situaban en diversos grados de proximidad a la realidad del mundo campesino: recién llegados al núcleo urbano o en tránsito; espectadores, en sus propios lugares de residencia, de las transformaciones aportadas por el progreso de origen ciudadano. Testigos de la disolución del mundo campesino o memoriosos del desarraigo» (2006).

Respecto a las opiniones que generaban, los folletines –que narraban la vida de gauchos, de orilleros, de hombres que por distintas razones quedaban fuera del proceso modernizador de la Argentina, o eran su resultado menos agradable para la generación de la década del ochenta– eran concluyentes: su influencia solo era perniciosa. Sin embargo, al advertir que estos proliferaban a pesar de sus amargas quejas, «de la simple irritación ceden paso a la cristalización de un frente de intereses, que con el transcurso de los años es fácil reconocer como el de la formulación de un verdadero programa cultural destinado a contener el avance de la literatura popular de signo criollista» (Prieto, 2006).

La aparición de la figura del gaucho como personaje central de las novelas, da lugar a una mayor difusión de sus costumbres, sus leyendas, sus deseos; y también acentúa su conflictiva relación con el poder de Buenos Aires. Esta ten-



Figura 1: El autor de «Juan Moreira»: Eduardo Gutiérrez, uno de los creadores más importantes del folletín argentino.

dencia se acentúa con la obra de Eduardo Gutiérrez «Juan Moreira».

Eduardo Gutiérrez: el héroe gaucho

La novela fue publicada en *La Patria Argentina* entre los años 1879 y 1880. Escrita para la sección de los «Dramas policiales», inauguró el espacio del folletín en el diario, que aumentó de ma-

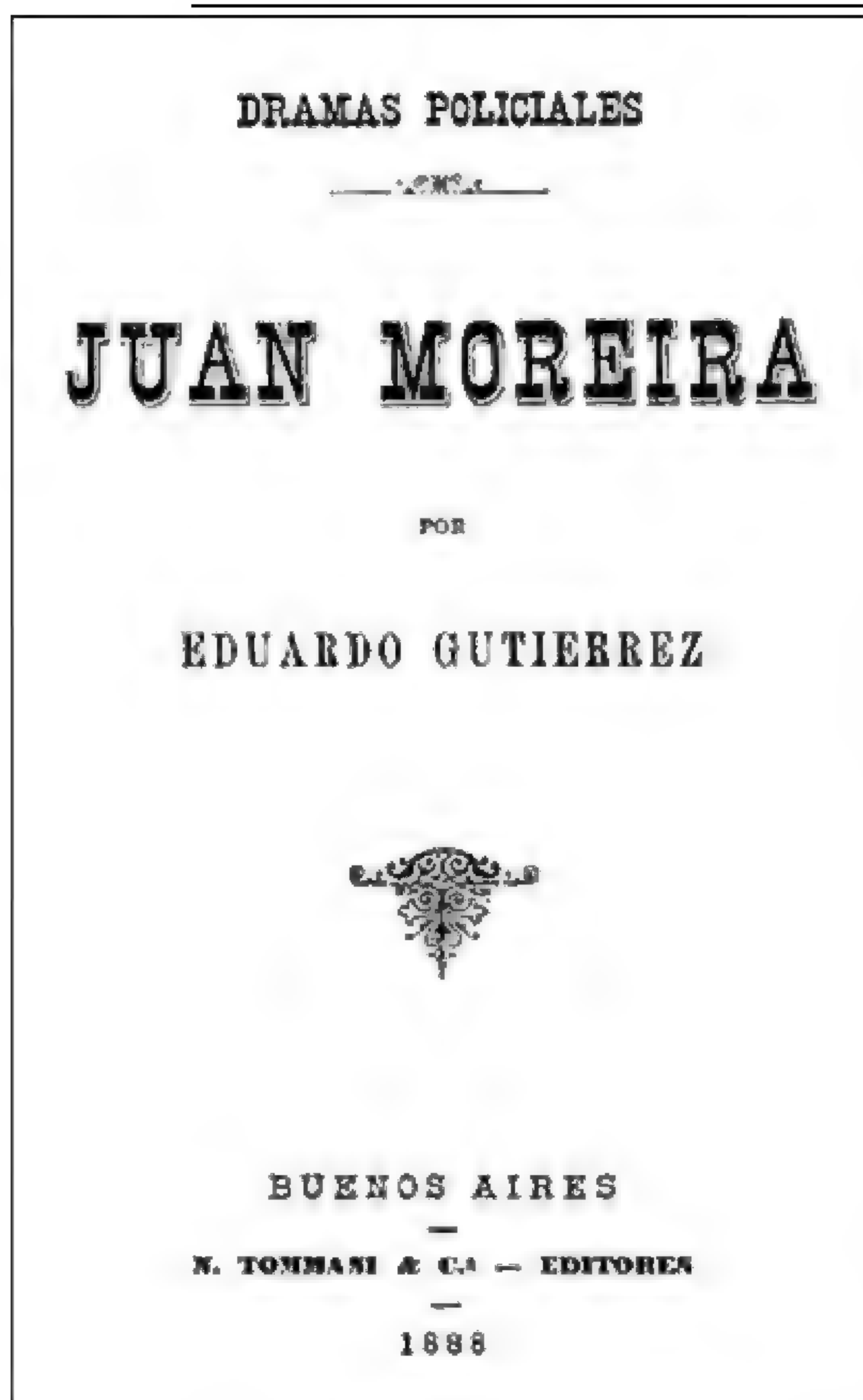


Figura 2: Una de las primeras versiones de «Juan Moreira», con un subtítulo que buscaba atraer a los lectores.

nera vertiginosa su tirada, llegando a vender los derechos a diversos diarios del interior. En marzo de 1880 la primera edición en formato de libro de diez mil ejemplares se agotó en poco tiempo.

¿De qué trataba la novela? El relato periodístico, pues no hay historia escrita sobre Moreira, cuenta que fue un bandido que en 1870 asoló las campañas bonaerenses y se enfrentó a punta de cuchillo con las partidas de policía y

con otros gauchos matreros. Sin embargo la creación literaria, aunque el autor mencione que su trabajo sea el resultado de procedimientos periodísticos, lo convierte, sin que el protagonista llegue a saberlo porque muere antes de la publicación, en «un héroe popular cuyo nombre trascendió los pueblos rurales que habitó y los tiempos controvertidos de fines del siglo XIX» (Laera, 2001).

La pregunta que nos formulamos ante semejante repercusión es: ¿qué fue lo que hallaron allí los lectores, un grupo numeroso y heterogéneo, para darle tanta trascendencia a la obra? «Para algunos sectores criollos la producción de Gutiérrez será esencialmente confirmadora y reforzadora de actitudes sociales y culturales básicas. Para los sectores de origen inmigratorio reciente, sus escritos actuarán en lo fundamental como modelo aculturador, con una fuerte y sugestiva capacidad de captación» (Rivera, 1968). Aquí es donde Prieto marca la diferencia entre Martín Fierro y Juan Moreira: mientras el primero sería la última producción de la literatura gauchesca consumida principalmente en las áreas rurales, el segundo sería un producto típico de la hibridación producida en la sociedad urbana con la llegada de inmigrantes y la conformación de un nuevo público.

Si bien es cierto que la literatura gauchesca –en su mayoría composiciones para ser payadas– llevaba años editándose en hojas sueltas y en gacetas, por ejemplo el «Martín Fierro»; Moreira transporta a la novela una manera de escribir sobre el campo y sus protagonistas tan semejante al habla de los lectores que los folletines posteriores serán herederos de su estilo.

Pero no todas las recepciones fueron

halagüeñas; en la obra de aparición anual dirigida por Alberto Navarro Viola en la que se daba cuenta de la producción literaria en nuestro país observada por el cristal de la cultura de la élite gobernante puede leerse: «no caben dos opiniones sobre estos vulgares folletines: es la literatura más perniciosa y malsana que se ha producido en el país» (*Anuario Bibliográfico*, 1881). Era una señal importante en el extenso derrotero de desencuentros, imputaciones y desprecios que aún hoy marca y condiciona a la cultura popular.

El folletín y sus sucesores

Junto con el teatro criollo, el radio-teatro y la telenovela, es posible incluir a las historietas como herederos del género. Una de las características compartidas es «la estructura serial del relato, presente desde siempre en las narraciones orales, pasa a la literatura. En el siglo XIX las historias por entregas se desarrollan en el periodismo —novelas de folletín—, y en este siglo la radio, las revistas, la historieta, el cine y, por supuesto, la televisión incluyen los relatos seriados» (Mazziotti, 1995). Respecto al teatro criollo, fueron los folletines más renombrados los que comenzaron a representarse a fines del siglo XIX. Entre ellos «Juan Moreira, un drama en dos actos» de Gutiérrez y Podestá (Castagnino, 1969; García Velloso, 1942; Rossi, 1969). Aquí se refuerza el circuito de consumo de esta producción popular; a la versión escrita se suma la puesta en escena a través del circo que la exhibe al público en la extensión geográfica de nuestro país, en las grandes capitales de provincias y en las pequeñas localidades, en las cuales el perio-

dismo vuelve a ocupar un lugar central en su difusión (Díaz, 1999).

En la actualidad la principal heredera del folletín es la telenovela. La mayoría de los canales de televisión cuentan con productos que respetan su estructura seriada, rescatan las temáticas, imitan los lenguajes, reproducen la forma de contar la realidad —es decir de ubicar en el contexto a los buenos, a los malos, a las virtudes, a los defectos, y sobre todo, a los deseos y a las frustraciones—, cada vez más compartidos por los sectores populares debido al avance tecnológico de los medios de comunicación. No es novedad que una telenovela argentina sea vista por millones de personas en Rusia, ni que en Buenos Aires existan grupos que se reúnen para ver el último capítulo de una serie de Estados Unidos. Sin embargo, quiero detenerme en otra legataria que tuvo su auge durante las décadas del cuarenta y del cincuenta del siglo XX: la historieta. Cabe recordar que su nacimiento también está ligado a los periódicos: «La aparición de la historieta moderna [fue] en diarios sensacionalistas primero, y serios después, y estos la usaban como mero elemento de promoción comercial» (Steimberg, 1977).

Por lo tanto la elección no es azarosa, ya que por tratarse de una «producción paradójica, en tanto se ubica en el cruce singular entre pasividad y marginalidad, entre visibilidad e invisibilidad y entre legitimidad e ilegitimidad» (Trampas, 2003), posee ceñidas relaciones con el folletín.

De la extensa lista de historietas argentinas resulta insoslayable —para señalar las continuidades con la novela «Juan Moreira»— reparar en «El Eternauta», una de las creaciones de Oester-



Figura 3: Una de las imágenes más míticas de la historieta argentina.

held. Ya que, si Gutiérrez hizo del gaucho perseguido un héroe y un espejo donde encontrar un panorama social y político de su época, Oesterheld sitúa la aventura en pleno Buenos Aires en momentos en los que pesaba la proscripción política de la expresión partidaria mayoritaria, lo cual implica dar ciertas imáge-

nes de su contexto general, y al héroe individual lo transforma en grupal.

«El Eternauta», el folletín del héroe en grupo

La primera versión de «El Eternauta» apareció el 4 de septiembre de 1957

Del folletín a la historieta: del héroe individual al héroe colectivo

en el número uno de la revista *Hora Cero, Suplemento Semanal* –dirigida por Oesterheld– titulada entonces «Una cita con el futuro. El Eternauta. Memorias de un navegante del porvenir». Este es el título completo con el que se presentaba la mítica historieta, ilustrada por Solano López. La historia se publicó semanalmente hasta el número 106 del *Suplemento Semanal*, fechado el 9 de septiembre de 1959. Oesterheld realiza la totalidad de los guiones. Esta vasta labor instituye el oficio de guionista en Argentina, tan poco valorizado que hasta entonces muchos guionistas no firmaban sus trabajos.

Ambientada en Buenos Aires en la década del cincuenta, cuenta el comienzo de una invasión extraterrestre, que una noche sorprende a un grupo de amigos jugando al truco en la casa de uno de los protagonistas: Juan Salvo. Quien luego se convertirá en el personaje que da nombre a la historieta.

La lucha por sobrevivir hará que el grupo, junto con la esposa e hija de Juan Salvo, enfrente a los invasores y descubra cuán devastada y peligrosa se ha vuelto la ciudad. Pero, a diferencia de las aventuras tradicionales, aquí las situaciones peligrosas son solucionadas en conjunto. Si en una ocasión sobresale un personaje, en la siguiente será otro. Nadie posee superpoderes, ni armas equiparables a las de sus enemigos. Solo solidaridad y deseos de vivir. Lo que implica una visión optimista, contraria al pesimismo de «Moreira»: la «Cita con el futuro» señala que hay algo por delante.

Coincidencias

Entre el «Juan Moreira» y «El Eter-



Figura 4: Germán H. Oesterheld, según Sasturain el mejor escritor de aventuras en historietas.

nauta» las coincidencias más notorias que podríamos mencionar son la periodicidad y el punto de venta, ya que ambos salieron por capítulos y su venta era callejera. Por supuesto que en el caso del folletín los lugares donde se comerciaba eran variados, pero esto se debía a una coyuntura económica de la época.

Otra similitud está relacionada con la actitud que los sectores de la cultura dominante han adoptado en cualquiera de los dos casos. Respecto a la novela por entregas la opinión del *Anuario Bibliográfico* de 1881 es contundente. La historieta, por su parte, no ha tenido un destino mejor. Nacida para captar lectores, «en momentos en que el dibujo estaba confinado, en los periódicos, a la

caricatura política y a alguna serie para niños más bien didáctica, surgió un chico amarillo ("Yellow Kid") que transmitía chistes elementales en el ambiente y en el lenguaje de los bajos fondos neoyorquinos. Como en "Yellow Kid" se había ensayado por primera vez la inclusión del color amarillo en la impresión de los diarios, a las publicaciones que se lo disputaron, se las denominó prensa amarilla, denominación peyorativa largamente explotada» (Steimberg, 1977).

También es importante el cambio producido por Gutiérrez y Oesterheld en su profesión. Si luego de «Juan Moreira» su producción y la de sus colegas seguirán abordando la temática criollista, los episodios históricos y los casos policiales, dando lugar a una ocupación rentada y reconocida, al menos para los más afortunados; Oesterheld inaugurará la profesión de guionista y llegará a ser «el mayor escritor de aventuras» (Sasturain, 1995). Es así como ambos contribuyeron a valorizar el oficio.

Los personajes, a su vez, han sido —y son— una huella obligada para cada investigador, estudiante o simple curioso de las producciones literarias populares. Uno porque «se revela contra un orden político y social opresor; su anhelo de justicia fuerza una forma de acción. Moreira se transforma para los de su clase en un símbolo de justicia. El héroe se construye dentro de los distintos marcos de legalidad que definen la cultura oral y letrada» (Viejo, 1997). El otro porque «refleja así, aunque sin intención previa, mi sentir íntimo: el único héroe válido es el héroe en grupo, nunca el héroe individual, el héroe solo» (Oesterheld, 1957).

A contramano de la cultura oficial,

condicionados por el formato y la calidad de las entregas, debiendo aprovecharse de un canal de ventas ajeno, Gutiérrez y Oesterheld han sabido aprovechar su talento para enriquecer la cultura popular. Tal vez sabiendo que el folletín, «junto a la canción popular y la historieta argentina es acaso la forma marginal que mejor nos define en nuestras posibilidades de crear un medio de expresión propio, auténticamente creador» (Sasturain, 1995).

Bibliografía

- Anuario Bibliográfico*, año II. Buenos Aires, 1881.
- Castagnino, R.: «El circo criollo», Plus Ultra, Buenos Aires, 1969.
- Díaz, C.; M. Giménez y M. Passaro: «Una mirada periodística sobre la cotidianidad platense (1882-1900)», EPyC, La Plata, 1999 (pp. 76-85).
- García Velloso, E.: «Memoria de un hombre de teatro», Kraft, Buenos Aires, 1942.
- Haume Medina, R.: www.e-mexico.gob.mx, 2006.
- Hauser, A.: «Historia social de la literatura y el arte», Guadarrama, Madrid, 1974.
- Laera, A.: «Prólogo a "Juan Moreira"», Editorial Sol, Buenos Aires, 2001.
- Mazzioti, N.: «La industria de la telenovela», Paidós, Buenos Aires, 1995.
- Oesterheld, H.: «El Eternauta», Ediciones Record, Buenos Aires, 1957.
- Prieto, A.: «El discurso criollista», Siglo Veintiuno Editores, Buenos Aires, 2006.
- Rivera, J.: «El folletín y la novela popular», CEAL, Buenos Aires, 1968.
- Rossi, V.: «Teatro nacional rioplatense», Solar Hachette, Buenos Aires, 1969.
- Sasturain, J.: «El domicilio de la aventura», Colihué, Buenos Aires, 1995.
- Steimberg, O.: «Leyendo historietas», Nueva Visión Lenguajes, Buenos Aires, 1977.
- «Trampas de la comunicación y la cultura», Editorial, FPyCS, no. 11, La Plata, 2003.
- Viejo, N.: «Formas de la memoria en "Juan Moreira"», Instituto de Literatura Hispanoamericana, Papeles de trabajo no. 6. www.filo.uba.ar/contenidos/investigacion/institutos, marzo-mayo de 1997.

H. G. Oesterheld, narrador de la última experiencia

Lucas Berone

Licenciado en Letras y magíster en Socio-Semiótica, Universidad Nacional, Córdoba, Argentina

Resumen

Puede decirse, retomando algunas categorías de Walter Benjamin, que H. G. Oesterheld constituye, dentro del campo de la literatura popular, uno de los últimos narradores de la experiencia, o bien, uno de los narradores de la última experiencia: la de la modernidad. En su extensa obra, especialmente en sus relatos e historietas de cienciaficción, la muerte aparece como un acontecimiento crucial, conclusivo y dador de sentido. Sin embargo, y acerca del mismo corpus, es posible señalar la recurrencia de una experiencia-límite, una última experiencia de la muerte, que marca la crisis de todo lenguaje de la narración: la catástrofe nuclear.

Abstract

Based on some of Walter Benjamin's categories, it can be said that H.G. Oesterheld is, within the field of popular literature, one of the last narrators of the experience; or perhaps one of the last narrators of the ultimate experience: that of modernity. In his extensive work, especially his stories and science fiction comics, death appears as crucial event, conclusive and provider of meaning. However, on the same corpus, it is possible to indicate a recurrence of breaking-point experience, an ultimate experience of death, which marks the crisis of the entire language of the narrative: the nuclear holocaust.

Presentación

Acerca de unos textos de Walter Benjamin

1. ¿Cómo se cruzan los discursos en una sociedad o, más específicamente, en un campo del saber? ¿Qué ley o qué leyes regulan los intertextos de una lectura? Si es cierto que el hombre es, entre otras cosas, y como dijera Barthes, una parada de lenguajes y de discursos; y si es cierto que no existe nunca del todo algo así como el *discurso único*; entonces, ¿cómo se convocan los discursos, cómo vienen los textos al indivi-

duo, desde qué lugares y al son de qué sortilegio?

Una teoría de la interdiscursividad o de la intertextualidad, claro, es la que parece estar invocando semejante presentación; pero de lo que se trata, en realidad, aquí, es del ejercicio de ese cruce misterioso todavía. Hace unos meses (dada la situación de escritura en la que me encuentro, el uso del indeterminado es necesario y perturbador a la vez) sentí como lector que un interesante texto de Benjamin, titulado «El narrador» y dedicado a la obra del escritor ruso Nicolai Leskov (1831-1895), tejía

en la oscuridad su cruce misterioso con una poética del relato que me viene ocupando desde hace un tiempo. Sentí que lo que decía Benjamin sobre Leskov lo decía asimismo sobre los relatos de Oesterheld; que Oesterheld, desde la particular poética del relato que construyó a lo largo de su trabajo como guionista de historietas, pertenece a una singular raza de narradores que no parece existir ya. La lectura posterior de un nuevo artículo de Benjamin («Experiencia y pobreza», de 1933) me confirmó en mis intuiciones: hay algo en Oesterheld a lo que Benjamin está aludiendo insistentemente, como algo que, básicamente, se termina en las primeras décadas del siglo XX.

En la línea de lo que plantea Benjamin, me parece que Oesterheld pertenece indudablemente a una cierta clase de narradores, a los que podríamos llamar *los últimos narradores de la experiencia*; o bien, *los narradores de la última experiencia*, es decir, los narradores de la experiencia moderna, de la *modernidad*. Y esto, me parece, especialmente en relación con ciertos acontecimientos que las narraciones de aventuras, las de Oesterheld y las de varios otros, acogen y despliegan incesantemente: los acontecimientos de la *muerte*.

2. Benjamin escribió, en su artículo sobre Leskov: «La muerte es el sello de todo lo que el narrador puede relatar. Su autoridad ha sido tomada en préstamo a la muerte. En otras palabras: ella es la historia natural a la que remiten sus relatos» (Benjamin, 1986:199).

De un modo muy agudo e interesante el filósofo alemán relaciona la pérdida de la experiencia común o colectiva en la edad moderna con el ocultamiento progresivo de la muerte, y su ale-

jamiento respecto a los espacios vitales cotidianos:

«El morir, anteriormente un acontecimiento público en la vida de los individuos, sumamente ejemplar [...] —el morir, durante la edad moderna, es sacado cada vez más del mundo perceptible de los vivos. Antes no había casa, apenas si alguna habitación, en que no hubiese muerto alguien. [...] Hoy los burgueses viven en habitaciones que están puras de muerte alguna, secos habitantes de la eternidad que, cuando el fin se aproxima, son remitidos por los herederos a sanatorios o a hospitales. Solo que las formas transmisibles, no del saber o de la sabiduría de un hombre, sino sobre todo de su vida vivida —y esa es la materia con que se hacen historias— solo son adquiridas al morir» (*Op. cit.*:198).

La muerte, según Benjamin, es un acontecimiento de pura comunicación, que se abstrae de la lógica capitalista del intercambio: lo que muere siempre nos deja un *don*, el legado de una experiencia, el relato y la sabiduría de su *vida vivida*.

Y Oesterheld participa de estas intuiciones, de este tipo de certezas estéticas. Tomemos, por ejemplo, una de sus series más conocidas y hermosas: «Ticonderoga Flint» (con dibujos de Hugo Pratt). En ella, el narrador, Caleb Lee, es un viejo de setenta y cinco años que, viendo ya cercano el momento de su fin, decide entonces que ya es «tiempo de vivir hacia atrás», recordando su vida aventurera desde que se enroló en el ejército cuando apenas tenía quince años (Oesterheld y Pratt, 1957:20).

La muerte (las muertes) es un hecho común y a la vez profundamente signi-



Figura 1: El comienzo de «Marcianeros», el relato de Oesterheld.

ficativo en el género de las historietas de aventuras, incluso en aquellas series donde, por regla, nadie puede morir (cf., por ejemplo, «El llanero solitario», y el resto de las historietas superheroicas norteamericanas hasta la década del sesenta). La muerte de los cuerpos, junto al sexo y la violencia entre los cuerpos, entre el sexo y la violencia de los cuerpos, es uno de los acontecimientos más frecuentados por la historieta *realista*.

Por supuesto, no todas las muertes son iguales. ¿Qué tipo de relaciones se traman, en la historieta, entre la muerte y la aventura? ¿Y cuál será el sentido de la muerte en las aventuras imaginadas por Oesterheld?

La muerte y los acontecimientos de la aventura

Creo que la producción narrativa de Oesterheld acepta y requiere una pe-



Figura 2: La muerte como pacto que compromete a los vivos.

riodización, aunque en su totalidad parece mantenerse fiel a ciertos principios constructivos. En esa periodización, ocupa un lugar clave para mí lo que llamaría su *momento de transición*: después de la quiebra de Editorial Frontera, en 1961, y antes de desembocar en una práctica cultural claramente militante (aunque no meramente militante), a fines de la década del sesenta y principios de la del setenta. En ese período medio, entre 1962 y 1968 aproximadamente, Oesterheld produjo algunas series verdaderamente memorables (como «Mort Cinder», con Alberto Breccia; como «Watami», con Jorge Moliterni) y otros textos notables por su curiosidad, por su carácter de rarezas: el «Richard Long», la continuación novelada de «El Eternauta», o la serie de ciencia ficción «Los Marcianeros» (acaso, también, las crónicas sobre Hiroshima y Pompeya).

«Los Marcianeros», por ejemplo, es un objeto excepcional en la producción de Oesterheld, sobre todo por sus incongruencias y sus *puntos ciegos*: tiene demasiados. La serie, que se pu-

blicó en la revista *SuperMisterix* durante 1962 con dibujos de Francisco Solano López, presenta la estructura de una saga, un conjunto de episodios que se continúan unos a otros, y narra las aventuras de un grupo de hombres excepcionales, los Marcianeros: integrantes de una agencia no gubernamental que ha instalado su base en la Antártida (Azula) y que ha llegado con sus naves, antes que ninguna potencia mundial, a pisar el suelo de Marte. Sin embargo, pareciera como si Oesterheld no hubiera estado dispuesto, en este caso, a cerrar la trama.

Acerca de Leskov, Benjamin distinguía entre dos modos de comunicación opuestos: la información y la narración. «La información —dice— pretende ser verificada de inmediato. A menudo —aclara— es menos exacta que las noticias de que se disponía en otros siglos. Pero mientras estas no titubeaban en participar de lo maravilloso, para la información es inevitable el aparecer como plausible. De ahí que sea incompatible con el espíritu de la narración.

H. G. Oesterheld, narrador de la última experiencia

»Cada mañana se nos informa sobre las novedades de toda la tierra. Y sin embargo, somos notablemente pobres en historias extraordinarias. Ello proviene de que ya no se nos distribuye ninguna novedad sin acompañarla con explicaciones. Con otras palabras, ya casi nada de lo que acaece conviene a la narración, sino que todo es propio de una información. Puesto que es casi la mitad del arte de narrar una historia el mantenerla ajena a toda explicación mientras se la reproduce» (Benjamin, 1986:194).

«Marcianeros» expone esta condición de la narración casi de manera brutal, acaso por el apuro o la prisa con que Oesterheld la escribió: la comprensión precisa de lo que sucede en cada episodio requiere necesariamente de explicaciones e informaciones, que el texto finalmente no suministra.

Cuando los personajes estén varados en Marte abundarán los signos y las señales que se ofrezcan como material para interpretar, pero nunca serán descifrados. No sabremos lo que pasó ni lo que estaba pasando en Marte, solo sabemos que algo les *sucedía* o les *sucedió* a los personajes cuando estaban allí.

Barthes señalaba que lo que sucede, el *suceso*, es la conjunción de tres modos de discurso: la palabra, el símbolo y la violencia (esto lo decía Barthes acerca del *mayo francés* de 1968). Y en verdad los tres modos se hacen presentes en el acontecimiento que aprisiona a los personajes de Oesterheld y Solano López en Marte, indudablemente; pero ca-



Figura 3: La muerte y el ingreso a la aventura.

recen de código y de formas adecuadas de traducción de uno al otro modo. Los símbolos, las palabras y la violencia que acontecen en la aventura *marciana* o *marcianera* no tienen ninguna explicación definida; aunque la palabra, el símbolo y la violencia aludidos allí sean los de la muerte.

Veamos, entonces, qué ocurre con los acontecimientos de la muerte en los sucesivos episodios de «Marcianeros», y qué insistencias podemos señalar en (o acerca de) ellos.

1. A partir de la localización espacial de las aventuras, es posible establecer tres grandes secuencias narrativas en la primera parte de la saga de «Marcianeros»: Tierra – Marte – Tierra. O bien: salida de la Tierra – llegada a Marte – retorno a la Tierra. Y al mismo tiempo cada secuencia acoge y despliega distintas formas de un acontecimiento, distintos *tipos de muerte*.

Habría en la serie de Oesterheld un primer caso (el más difundido, el más común), un primer tipo de muerte: la *muerte como pacto*. Se trata, en este momento, de la muerte como un acontecimiento que siempre, de una u otra



Figura 4: El vampirismo como motivo.

manera, compromete a los que quedan vivos.

En el comienzo del primer episodio de la saga un conjunto de individuos comunes, aunque con cualidades excepcionales (inteligencia teórica y práctica, un corazón generoso), asisten juntos a la muerte violenta de un hombre extraño (Percy Brooks), que les transmite un nombre («serán tres buenos marcianeros»), les destina un objeto desconocido (un pequeño y pesado disco) y los compromete definitivamente con la aventura. Un poco más adelante en el episodio, hacia el final, ocurre una segunda muerte. El Chato, empujado por su lealtad, salva con su muerte la vida de su compañero, y esta nueva muerte no hace más que rubricar el pacto: el *sacrificio* del Chato solo tendrá algún sentido si los protagonistas de la serie aceptan el compromiso y siguen el camino que les propone la aventura (un camino que los sacará, para siempre y en todo sentido, de su vida cotidiana).

Por otra parte, es interesante encon-

trar en este mismo segmento de la serie la figura y los gestos del *traidor*: hay un personaje que traiciona los compromisos que la muerte ha anudado, y que muere, justamente, por romper el pacto.

Oesterheld diseña o esboza una situación dramática realmente curiosa, y es una lástima que no se haya tomado un tiempo como para desarrollarla. El hombre que con su muerte selló un pacto y un compromiso (Percy Brooks) es hermano del otro hombre (Charles Brooks) que, también con su muerte,

pagará la traición y la culpa de haber roto pacto y compromiso. En el medio, entre una y otra muerte, queda un tercer hermano que, con la mirada perdida y ya sin palabras, permanece contemplando ambas muertes con aire ausente —Antígona frente a los cadáveres de Eteocles y Polinices.

Se puede adivinar y enunciar aquí la disyuntiva trágica, que Oesterheld no resuelve: ¿Cuál de las dos muertes pesa más? ¿Qué muerte mide la honra de los lazos filiales y qué muerte decide la infamia de esos mismos lazos? ¿A cuál de ambas muertes le pertenece la vida del hermano que las contempla? ¿Qué pacto bizarro podría tener lugar entre una y otra sangre derramada: la del héroe y la del traidor?

Como ya dijimos, la aventura sigue adelante, y salta vertiginosamente hacia Marte. En el espacio exterior y ajeno, en el espacio del *otro*, todo va a cambiar.

2. La representación del espacio del otro se halla, en «Marcianeros», dominada por la lógica del grotesco: todo

H. G. Oesterheld, narrador de la última experiencia



Figura 5: *Lógica del grotesco: lo artificial se diseña como natural.*

tiende hacia su contrario, todo busca confundirse con su contrario¹. La muerte, entonces, adopta las formas de la vida; la vida adopta las formas de la muerte. El episodio en Marte estará invadido por aquellos motivos inaugurados en la literatura occidental desde Frankenstein y Drácula: el *vampirismo* y los *zombies* o muertos-vivos.

El clima grotesco, por otra parte, se difunde por la serie e impone una cierta lógica jocosa en los hechos. Uno de los protagonistas afirma su deseo de ser *todo ojos* para poder observar y captar las maravillas de Marte; y justamente una cosmonave lo aplasta durante una tormenta, haciéndole saltar los ojos de sus órbitas. Los testigos comentan el hecho grotesco con estas palabras:

«—Pobre... Pobre Bob.

»—Lo aplastó la cosmonave al caer...

»(Sí, allí estaba Bob Royce, irreconocible dentro del casco, los ojos salidos de las órbitas...).

»—¡Se dio el gusto! ¿No quería ser todo ojos?» (Oesterheld y Solano López, 1962).

Otra de las inversiones grotescas, característica de la ciencia ficción en Oesterheld, pasa por las relaciones entre los

motivos de lo natural y lo artificial (o lo cultural) (cf. Berone, 2002:231-237). Invariablemente, en «Marcianeros», la tecnología del posible enemigo adopta las formas de la naturaleza: extraños *super-tornados* parecen defender la superficie marciana de cualquier intento de *colonización*. A la vez, los invasores de Marte (los *kurnos*) se desplazan en bio-máquinas (esto es: gigantescos monstruos artificiales) y sus naves de conquista, una vez destruidas, dejan a la vista verdaderas vísceras animales. Finalmente, un raro *crystal* les transmite a los aventureros la orden de marchar al Polo Sur del planeta rojo.

La sucesión de eventos es vertiginosa, e incomprensible: el suelo marciano parece ser el escenario de una suerte de gran confrontación interestelar, pero nunca queda claro cuáles son los bandos en pugna, ni qué se proponen hacer en/con Marte o en/con la Tierra.

3. El regreso a la Tierra de los expedicionarios clarifica la situación y dejará ver la aparición de un tercer tipo de muerte: hay una raza alienígena, los *kurnos*, que pretende conquistar nuestro planeta.



Figura 6: Lógica del grotesco.

Lo interesante de este nuevo retorno al tema de la invasión está en los motivos que descubre y con los que experimenta Oesterheld. A lo largo de las sucesivas versiones que escribió sobre el tema de la invasión extraterrestre, el guionista fue variando repetidamente el campo de las motivaciones del hecho, las causas o las intenciones que movilizaban al agresor. Casi podría decirse que las ficciones de Oesterheld son también el ensayo de una casuística de la agresión: interesantes variaciones en torno al universo del mal, desde su ya muy conocida creación de los Ellos (los invasores alienígenas en «El Eternauta»), representantes del *odio cósmico* y la maldad absoluta².

En «Rolo, el marciano adoptivo», de

1957 (una de las primeras versiones sobre el tema), la invasión de los *pargas* tiene una racionalidad extractiva, digamos, puramente colonialista: los pargas necesitan el oxígeno de la Tierra para fabricar ozono, elemento esencial para su civilización. Incluso no desean una guerra abierta que ponga en peligro todo el planeta, sino que planean secuestrar contingentes de niños humanos para formar las futuras *castas dirigentes* del planeta colonizado.

En la continuación novelada de «El Eternauta», de 1962, la invasión de los Ellos cambia de cariz y aparece regida por una razón estratégica: en lucha contra el Enemigo, por el control del universo, los Ellos simplemente han adelantado su jugada, y por eso han ocupa-



Figura 7: Oesterheld y el motivo de la *invasión*.

do la Tierra (mera *pieza* de un ajedrez interplanetario).

Un poco más adelante en el tiempo, en «Platos voladores al ataque!» (serie de figuras coleccionables que dibujó Alberto Breccia hacia 1971) el motivo vuelve a cambiar: los jerarcas del planeta Plutón han descubierto accidentalmente que la incorporación de un corazón humano a sus cuerpos les proporciona la inmortalidad. Las razones del invasor se hacen ontológicas: quieren a toda costa «perdurar en su ser» (Spinoza) y organizan la invasión como si se tratara de una *cosecha de corazones*.

En la tercera parte de «Marcianeros»

(estamos en 1962), obligado Oesterheld a cerrar la saga finalmente, la invasión a la Tierra adquiere una casuística realmente inesperada: forma parte del curioso diseño de programación de una emisión televisiva intergaláctica, donde las alternativas del ataque y la resistencia están destinadas a captar la atención gozosa de los miembros de una civilización superpoderosa y envejecida. La muerte aquí entra en la lógica del intercambio comercial: es el término de una relación de consumo, y la catástrofe se transforma en espectáculo televisivo.

Lo que ocurre en «Marcianeros» es una de las pocas alusiones del guionista a los mecanismos propios de los *mass*

media: solo sensibles al horror, los kurnos consumen la muerte como una forma de emoción, como una suerte de catarsis colectiva. Por otro lado, este bizarro cruce entre muerte y espectáculo, en la tercera parte de la saga (acaso la más inspirada), *se figurativiza* en la anécdota de un periodista que muere estúpidamente, tratando de fotografiar por dentro, a modo de primicia, una de las gigantescas *estructuras vegetales* que están tomando el planeta.

Las muertes finales, entonces, las de los marcianeros que se sacrifican para salvar la Tierra, son las únicas que escapan a la lógica del consumo: son muertes gratuitas; nadie las conoce, y los que mueren apartan el final de sus vidas de cualquier posibilidad de intercambio.

El horror atómico como última experiencia de la muerte

Hay una experiencia de muerte más, digamos una *última experiencia*, pec-

tacular y multiplicadora de muertes, que fascina o que se repite bastante en las narraciones de Oesterheld; a saber: la catástrofe atómica.

La amenaza nuclear recurre en las historias de ciencia ficción de Oesterheld³, y esta recurrencia, además de ser una *marca de época*, es un rasgo de una poética y el objeto de una interrogación. ¿Por qué la experiencia que Oesterheld tiene para narrar es la de la catástrofe nuclear? ¿Qué nos está diciendo, qué les dice a sus lectores acerca de ese último acontecimiento de la muerte? Para encontrar una clave que responda a semejante pregunta, como siempre, parece necesario dar o establecer antes un pequeño rodeo.

1. Si uno lee con una cierta atención flotante las ficciones de Oesterheld, específicamente los lugares textuales donde tienen lugar las *escenas de muerte*, rápidamente puede descubrir que hay una cierta relación entre el morir de un individuo y su contexto particular. Cada muerte parece requerir, dentro de la aventura imaginada por Oesterheld, unas circunstancias especiales, un tiempo y un lugar adecuados a su singularidad: la definición del contexto de la muerte tiene aquí una vital significatividad.

En la primera parte de «El Eternauta» (el clásico de Oesterheld, dibujado por Solano López), encontraremos repetidamente en obra este principio poético: hacia el final de la historia, por ejemplo, uno de los invasores alienígenas (un *mano*) empieza a agonizar dentro de un



Figura 8: La presencia de lo ominoso.

H. G. Oesterheld, narrador de la última experiencia

subterráneo; entonces los protagonistas deciden trasladarlo a la superficie, para que pueda morir «de cara a las estrellas» (Oesterheld y Solano López, 1957/1959:231-232).

Los relatos de ciencia ficción de Oesterheld, por otra parte, son particularmente sensibles al mismo principio constructivo. Uno de los más bellos narra, muy cerca del clima de los cuentos de Bradbury, cómo una familia de colonos terrícolas en Marte decide asistir la muerte de la abuela (María Santos) a través del «árbol de la buena muerte»: a la sombra de este mecanismo (otra vez en el espacio ajeno lo artificial asume las formas de lo natural) la anciana mujer muere creyendo que está en los lugares familiares de su infancia, en un pequeño pueblo de Catamarca, con «calles de tierra», «hileras de casas bajas», «veredas de ladrillos torcidos» y «panaderos» en el aire (Oesterheld, 1965:142-143). En el cuento «Una muerte», también de 1965, el narrador (un extraterrestre) investiga la desaparición de su amigo, que ha venido a morir a la Tierra, y se tranquiliza cuando

descubre que la agonía ha tenido lugar en la casa del *pajadero*: un extraño personaje, un *loco*, quien ha comprendido, rodeado de sus pájaros, que «todo lo vivo» se parece, «venga de donde venga» (*Op. cit.*:132).

Por último, podemos señalar cómo en «Exilio», una de las breves *Sondas* que Oesterheld publicó hacia 1968, la perspectiva autoral juega con el desfase entre la muerte y su contexto, para crear el efecto de una distancia irónica que no podría ser reasumida por ninguna solución moral ulterior. Un hombre (un cosmonauta) muere, de hambre y sed en un planeta ajeno, rodeado absurdamente de seres que no comprenden ese acontecimiento terrible bajo ningún otro régimen de sentido que no sea el de lo cómico:

«Pero lo mejor de todo fue el final —concluye el relato—: se acostó en la colina, de cara a las estrellas, se quedó quieto, la respiración se le fue debilitando, cuando dejó de respirar tenía los ojos llenos de agua. ¡Sí, no querrás creerlo, pero los ojos se le llenaron de agua, d-e a-g-u-a, como lo oyes! Nun-



Figura 9: La muerte como espectáculo mediático.

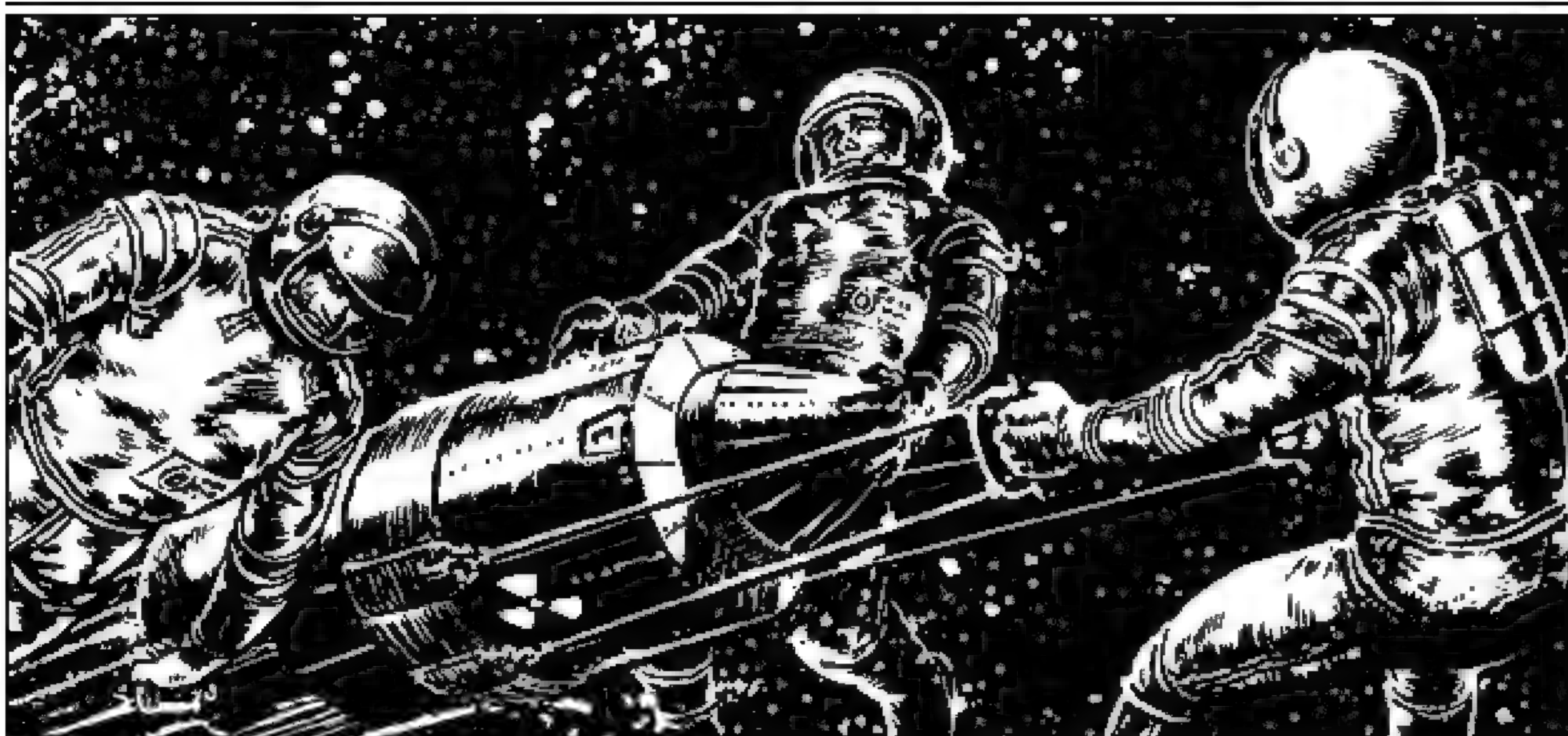


Figura 10: La muerte como ofrenda sacrificial.

ca, nunca se vio en Gelo nada tan cómico» (Oesterheld, 1968:126).

Ahora bien, si la definición de una *escena de muerte* parece crucial en la narrativa de Oesterheld, hay algo, con respecto a la catástrofe atómica, repetidamente representada, que se torna inesperadamente *dis-funcional*, o desviante.

2. En febrero de 1962, en la revista *Eternauta*, Juan Salvo vuelve a corporizarse frente a su guionista y le cuenta el episodio de Hiroshima. Veamos, entonces, cómo opera, cómo funciona y cómo se construye allí la narración del *horror atómico*.

En primer lugar, la muerte atómica aparece de manera tan inesperada para los que la sufren, que carece de toda capacidad conclusiva. En esta escena especial la muerte no concluye las historias de vida; sino que las cercena, las interrumpe, las va cortando. Es una muerte sin tiempo, o fuera del tiempo: los que mueren no pueden ni alcanzan a comunicar nada a los que quedan.

El narrador colecciona una serie de anécdotas espantosas, las cuales de nin-

guna manera llegan a componer la narración de la catástrofe: solo son eventos terribles, que no significan nada más allá de sí mismos. La procesión de los sobrevivientes está marcada, notablemente, por el silencio:

«Silenciosa procesión de heridos, buscando el refugio del río. Ninguno se queja, a pesar de las quemaduras, de las heridas que siguen sangrando. Caras que no son caras. Manos que no son manos. Algunos caen, se dejan morir entre los escombros. Los demás siguen, el incendio los corroe. El río. Los salva del fuego, pero la sal del agua es una tortura más. Cuando suba la marea el agua crecerá. Muchos de los refugiados se ahogarán» (Oesterheld, 1962).

En todo caso, las anécdotas son ostensivas, sirven para mostrar, y lo que muestran es, en general, la mutilación de los cuerpos, que es correlativa de la mutilación de las historias y de la palabra. Los cuerpos pierden las manos, o la piel («una mujer desnuda, con el cuerpo todo rojo, ha tenido un vestido floreado y el intenso calor, concentrado en las partes oscuras, le ha estampado en el

cuerpo las flores del dibujo...»); la capacidad de hablar o de gritar por el dolor, o la capacidad de oír eso que los aniquila. Junto a la mudez, aparece la sordera:

«Muy pocos de los sobrevivientes del área céntrica recuerdan haber oído la explosión. Sin embargo, los que estaban a más de diez kilómetros dicen que fue ensordecedora. “La más fuerte que oyeron jamás”» (*Op. cit.*).

Por otro lado, y con el silencio, el motivo de los ojos, de la mirada (un tema importante dentro de la narrativa de Oesterheld), encuentra una inflexión muy particular cuando se trata del horror atómico. Si acerca de este nada parece comunicable, es porque básicamente estamos ante una muerte que no puede ser mirada a los ojos.

La muerte atómica paraliza la mirada, inunda los ojos, anula la capacidad de ver, se queda en la visión de las personas, la ocupa territorialmente y ya no permite ninguna distancia.

«Miles de ojos miran hacia B-San. Soldados de las baterías antiaéreas, que retienen el fuego porque saben que a semejante altura los disparos serían inútiles. Chicos en alguna escuela, contentos de tener algo para mirar en lugar del siempre aburrido pizarrón. Gente en la calle, la que tiene poco apuro, la que puede perder el tiempo mirando el cielo. Miles de ojos miran a B-San... Miles de ojos, que están recibiendo las últimas gotas de luz. Un destello vivísimo, iluminando el cielo todo. Miles de ojos, ya ciegos. El destello sigue; un golpe de calor brutal, inconcebible. Y en seguida, un manotazo titánico que arrasa con todo» (*Op. cit.*).

Nada escapa definitivamente, no hay contexto que pueda significarla y nadie

podrá alejarse lo suficiente como para dar testimonio de esa muerte: los que sobrevivan al fuego, morirán ahogados cuando la marea suba en la bahía. En este punto Hiroshima, emblema o ícono de una experiencia de muerte que es ya ajena al lenguaje y a la mirada, se transforma, al mismo tiempo e inseparablemente, en «el primer nombre del horror atómico» y en «la ciudad de las muertes inenarrables».

Y en este punto, finalmente, la narrativa de Oesterheld se reencuentra con la filosofía de Benjamin: en la postulación de una repentina pobreza de los nombres y de los lenguajes (de la aventura, de la poesía)⁴, una «nueva barbarie» que lleva al hombre «a comenzar desde el principio; a empezar de nuevo; a pasárselas con poco; a construir desde poquísimo y sin mirar ni a diestra ni a siniestra».

«Nos hemos hecho pobres —reconoce el filósofo en el final—. Hemos ido entregando una porción tras otra de la herencia de la humanidad [...] para que nos adelanten la pequeña moneda de lo *actual*. La crisis económica está a las puertas y tras ella, como una sombra, la guerra inminente. Aguantar es hoy cosa de los pocos poderosos que, Dios lo sabe, son menos humanos que muchos; en el mayor de los casos son más bárbaros, pero no de la manera buena. Los demás en cambio tienen que arreglárselas partiendo de cero y con muy poco» (Benjamin, 1933).

Desde los márgenes del mercado, la producción de Oesterheld en los variados registros de la literatura popular sigue siendo, de manera paradójica y enriquecedora, la narración de una moderna pobreza de la experiencia y, del modo mejor, una experiencia decisiva

contra la pobreza cultural de la modernidad.

Notas

1. Para un esclarecimiento de la noción que aquí invocamos, ver el «Nuevo diccionario de la teoría de Mijaíl Bajtín» (Arán, 2006), especialmente las entradas correspondientes a *grotesco* y *cultura carnavalizada*.
2. En su largo ensayo de lectura de 1985, Juan Sasturain ya señaló los modos inéditos por los cuales las historietas de Oesterheld experimentaban con los sujetos del *campo del mal* propio de la aventura tradicional: el antagonista, el *enemigo* (cf. Sasturain, 1985:23-124).
3. Cf. especialmente «El Eternauta» (primera parte) de 1957, su continuación novelada (e inconclusa) de 1962, y la segunda parte de 1976; pero también «Marcianeros» de 1962, «Platos voladores al ataque!» de 1971, «La guerra de los Antartes» de 1974, y, con alguna variante, el relato «Un hombre común» de 1962.
4. Inteligente y premonitorio, el diagnóstico de Benjamin tiene lugar acerca de las experiencias que traen los soldados de la primera gran guerra europea (o primera guerra mundial): «La cosa está clara: la cotización de la experiencia ha bajado y precisamente en una generación que de 1914 a 1918 ha tenido una de las experiencias más atroces de la historia universal. Lo cual no es quizás tan raro como parece. Entonces se pudo constatar que las gentes volvían mudas del campo de batalla. No enriquecidas, sino más pobres en cuanto a experiencia comunicable. [...] Una generación que había ido a la escuela en tranvía tirado por caballos, se encontró indefensa en un paisaje en el que todo menos las nubes había cambiado, y en cuyo centro, en un campo de fuerzas de explosiones y corrientes destructoras estaba el mínimo, quebradizo cuerpo humano» (Benjamin, 1933).

Bibliografía

- Arán, P. (dir.): «Nuevo diccionario de la teoría de Mijaíl Bajtín», Ferreyra Editor, Córdoba, 2006.
- Barthes, R.: «La escritura del suceso», en «El surro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura», Paidós, Barcelona, 1987 (trad. al español: Celia Fernández Medrano).

- Benjamin, W.: «Experiencia y pobreza», en «Discursos interrumpidos I», Taurus, Madrid, 1973 (trad. al español: Jesús Aguirre). Versión on-line: <http://www.enespiral.net/etapa1/interrups/textos/benjamin-petjades.htm>.
- : «El narrador. Consideraciones sobre la obra de Nicolai Leskov», en «Sobre el programa de la filosofía futura», Planeta-Agostini, Bs. As., 1986 (trad. al español: Roberto Vernengo).
- Berone, L.: «Las pesadillas de H. G. Oesterheld: constitución de una mirada oblicua», *Rev. Semiosis Ilimitada*, no. 1, UNPA, Río Gallegos, 2002, pp. 231-246.
- Oesterheld, H. G.: «Otra vez, “El Eternauta”: Hiroshima», *Eternauta*, no. 4, febrero de 1962. En: Solano López y Pablo Maiztegui: «El Eternauta. El mundo arrepentido», Solano Ediciones, Bs. As., 2006.
- : «Un hombre común», *Eternauta*, no. 5, marzo de 1962. En «El Eternauta y otros cuentos de ciencia ficción», Colihue, Bs. As., 1996.
- : «El Eternauta» (continuación novelada inconclusa), *Eternauta*, nos. 6-15, abril de 1962-febrero de 1963. En «El Eternauta y otros cuentos de ciencia ficción», Colihue, Bs. As., 1996.
- : «Una muerte» y «El árbol de la buena muerte», *Géminis*, nos. 1 y 2. En «El Eternauta y otros cuentos de ciencia ficción», Colihue, Bs. As., 1996.
- : «Sondas», en «Los argentinos en la Luna», De la Flor, Buenos Aires, 1968. En «El Eternauta y otros cuentos de ciencia ficción», Colihue, Bs. As., 1996.
- y A. Breccia: «Platos voladores al ataque!!», Ancares, Buenos Aires, 2002.
- y H. Pratt: «Ticonderoga», *Biblioteca Clarín de la Historieta*, no. 17, Clarín, Buenos Aires, 2004.
- y F. Solano López: «El Eternauta», primera parte, Ed. Récord, Buenos Aires, 1994.
- : «Rolo, el marciano adoptivo», Ed. La Página, Bs. As., 2009.
- : «Marcianeros». En Solano López y Pablo Maiztegui: «El Eternauta. El regreso: La búsqueda de Elena», Solano Ediciones, Bs. As., 2007.
- : «El Eternauta», segunda parte, Ed. Récord, Bs. As., 1994.
- Oesterheld, H. G. y G. Trigo: «La guerra de los Antartes», Colihue, Bs. As., 1998.
- Sasturain, J.: «Oesterheld y el héroe nuevo. El domicilio de la aventura», Colihue, Buenos Aires, 1995, pp. 103-126.

LA GUERRA DE LOS ANTARTES: UNA FABULACIÓN PREVIA A TIEMPOS TRÁGICOS

Jordi Juanmartí

1. LA CIENCIA FICCIÓN AL SERVICIO DE LA HISTORIA DE SUDAMÉRICA

La guerra de los antartes podría ser considerada «la obra maldita» de Oesterheld, por la densidad de lo narrado en ella, por las vicisitudes por las que pasó eventualmente y por los avatares que empañaron la vida de su autor en los tristes años sucesivos. La segunda versión, objeto de nuestro análisis, empezada en 1974 e interrumpida el mismo año cuando el periódico en el que era publicada fue brutalmente obligado a cerrar, es un reflejo del flujo de ideas que bullían en la mente del guionista argentino, unas ideas en las que predominaba el pesimismo sobre el futuro de su país y de su continente, por mucho que haya atisbos esperanzadores en la serie. Sin embargo, aunque al lado de otros hitos de su producción, como *El Eternauta*, *Mort Cinder* o *Sherlock Time*, pueda parecer un trabajo menor, es necesario reivindicarla como lo que realmente es: una muestra de las inquietudes de un creador abocado a un destino trágico, dramáticamente intuido en sus páginas.

La guerra de los antartes conoció dos versiones,¹ lógicamente similares en cuanto a concepto, pero radicalmente diferentes en cuanto a resolución final. La primera fue publicada en la revista argentina *2001* en 1970,² y fue dibujada por León Napo, que, por lo visto en las únicas imágenes que hemos podido consultar,³ aportó un trazo grueso, muy definido, y un diseño «futurista», aparte de algunos cambios en los personajes (p. ej.: el diferente nombre dado al presidente argentino). Poco más podemos decir sobre esta primera versión, aparte de que quedó inconclusa.

La segunda versión que nos ocupa fue publicada en el diario *Noticias* en 1974, a razón de dos tiras diarias, desde el 22 de febrero hasta el 3 de agosto, cuando «la policía irrumpió con violencia en la redacción».⁴ Como ya hemos mencionado, se mantiene la idea original, a saber: unos extraterrestres llegan a la Tierra y se establecen en principio en la Antártida, aniquilando a todos aquellos que los atacan. Cuando la invasión se hace pública, los invasores convocan a todos los gobiernos del mundo y les plantean la paz a cambio de que se les entregue Sudamérica. Lo que sigue es la resistencia por parte de un grupo de rebeldes... El nuevo artista, Gustavo Trigo, aporta un dibujo más realista y claramente funcional, que aleja la historia de la ciencia ficción y la sitúa en la crónica social y política.

¹ La información factual sobre esta serie proviene fundamentalmente de la introducción a la edición argentina de 1998: Héctor Germán Oesterheld, Gustavo Trigo, *La guerra de los antartes*. Ediciones Colihue, Buenos Aires, 1998.

² Pablo de Santis, «Sudamérica para los antartes», en Héctor Germán Oesterheld, Gustavo Trigo, *op.cit.*, págs. 9-10.

³ <http://www.giga.com.ar/uxxon/oes/oe-antartes.htm>.

⁴ Pablo de Santis, *loc. cit.*

*Ciencia ficción y fábula
política, una vez más,
cogidas de la mano.
Mundos futuros que son
metáfora del momento
que nos toca vivir.
La última gran obra de
Héctor Germán Oesterheld
continúa inédita en España,
como tantos otros
títulos capitales.
Algún día la fuerza de
la palabra y de la imagen
se superpondrá a la estulticia
editorial que nos domina.
Entonces disfrutaremos de
todas esas obras maestras
que nos escatima
este momento.*



La reedición consultada divide *La guerra de los antartes* en ocho capítulos, de los que los tres primeros se centrarían en el primer apartado mencionado. Oesterheld, como hizo en *El Eternauta* —trabajo con el cual el que nos ocupa tiene, como veremos, muchos puntos en común— empieza contando la historia en un momento muy avanzado de la misma, presentándonos a nuestro primer narrador omnisciente, un piloto apodado «el Coya», que reflexiona sobre lo acaecido hasta entonces ante un paraje urbano desolado. Ahí comienza un largo *flash-back* que desgrana el relato lentamente pero sin pausa alguna.

si intuimos correctamente la dirección que Oesterheld iba a dar a su relato cuando fue abortado, donde la delación y el miedo toman preeminencia.

Una diferencia fundamental con respecto a *El Eternauta* es que el guionista tiene prisa por contar la historia y no se detiene

⁶ Curiosamente, en *El Eternauta* el primer organizador de la resistencia será un hombre culto, el profesor Favelli. El hecho de pasar la antorcha a un militar en *La guerra de los antartes* dice mucho de la situación que vive el país en esos años.

⁷ Hector Germán Oesterheld, Gustavo Trigo, *op.cit.*, pág. 15

El golpe de estado del general Pinochet en Chile. Al final de la novela se menciona en una de las últimas páginas:





Elus, guerra de los antartes, la guerra de los antartes, la guerra de los antartes

en caracterizar a su protagonista o su entorno, si descartamos la breve alusión a su familia presente en la carta que les escribe. El resto de los personajes, con la excepción de los biólogos Lina y Marcos, que merecerán nuestra atención algo más abajo, son absolutamente planos y sólo contribuyen a enfatizar el ambiente militar de la narración. Tal falta de caracterización hace que este comienzo carezca de la intensidad dramática de su gran obra, pero al mismo tiempo goza de una soberbia vitalidad.

Del mismo modo, el misterio del que se parte es resuelto velozmente. Si en *El Eternauta* el enigma de la «nevada asesina» y la identidad de los invasores no es desvelado hasta muy avanzada la historia, en *La guerra de los antartes* interesa identificar pronto al enemigo. Así, tras descubrir la arrasada base polar y los esqueletos calcinados de sus ocupantes, pronto aparece la causa de la destrucción. Estamos ante un enemigo cruel, que ataca sin mediar provocación y cuya arma más potente supone la desintegración y desaparición absoluta de sus víctimas. Poco después de la publicación de esta obra, en el mundo real, Argentina asistió a otro tipo de desapariciones...

En este ambiente de guerra, donde los militares responden a la agresión con otra agresión, los biólogos Lina y Marcos son el contrapunto pacifista. Las acciones de

estos dos personajes, que representarían el lado más humanitario del hombre, son respondidas inmisericordemente por los invasores. Aquí sí hay un claro contrapunto dramático, producto del pesimismo que impregna el relato. Oesterheld parece decirnos que no hay negociación ni diálogo posible cuando el enemigo no se atiene a razones. Sólo queda el enfrentamiento.



3. LA GUERRA SE HACE GLOBAL: EL SACRIFICIO

Tras unas páginas en las que, en un ambiente de pesadilla, se describe el primer contacto visual con los antartes, se pasa al capítulo IV, donde el Coya sólo aparece como un narrador que se basa en lo que cuenta la televisión. A través este recurso, asistimos a cómo los invasores destruyen toda una gran ciudad de los Estados Unidos y a la capitulación terrestre. El pesimismo sigue impregnando esta parte de la historia. Es cierto que, sin ser precisamente una utopía, el mundo futuro que se nos presenta es mejor que el real, con todos los gobiernos trabajando conjuntamente, gobernantes juiciosos como los argentinos, países como Zaire que basan su pujanza en la ciencia... Sin embargo, este orden mundial se vendrá abajo mediante la más humillante de las capitulaciones.



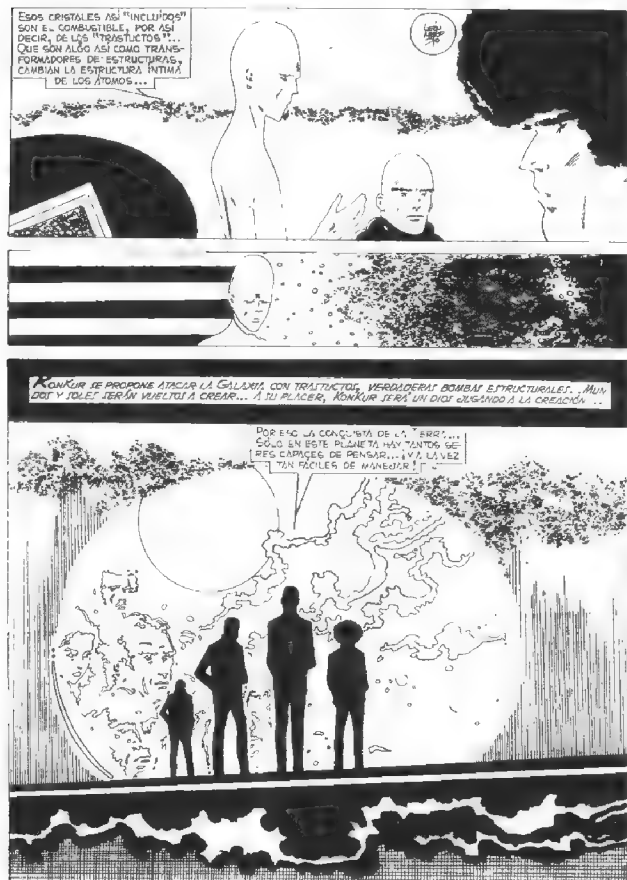
Ilustración de Federico Buitrago



Oesterheld incorpora a la historia ahora un *leitmotiv* que se repetirá de forma machacona a lo largo del relato. El lema es «cordura terrestre, magnanimidad antarte», y refleja de manera brutal el *modus operandi* de cualquier dictadura. Evidentemente, para el opresor, «cordura» supone el pegarse por completo a sus exigencias. Unas exigencias que pasan en primer lugar por la entrega de Sudamérica, a lo que el resto del mundo accede con alegría. No es difícil ver el paralelismo con la pasividad con la que las llamadas democracias asistieron al derrocamiento de los gobiernos legítimos de Argentina y Chile... incluso la colaboración de Estados Unidos con los pinochetistas se ve reflejada en la colaboración del mismo país con los antartes. Como representantes del imperialismo total para el guionista, éste no duda en presentarlos como un grupo sin escrúpulos, capaces incluso de aniquilar toda oposición terrestre al invasor. Una aniquilación de la que el resto del mundo hará caso omiso porque la censura de los medios de comunicación lo impide. El autor argentino presenta un panorama desolador que, repetimos, no es más que una imagen de lo acaecido en Sudamérica.

4. EL COMIENZO DE LA REBELIÓN

Se cuenta que Oesterheld estaba ilusionado ante el retorno de Perón al poder, pues ello le habría dado esperanzas de un gobierno populista. Tal esperanza aparece en *La guerra de los antartes* a través del gobierno de Andrada y sus consejeros. El peligro de involución presente en los militares y la extrema derecha en su país y los invasores en esta obra se



ve contrarrestado por la confianza depositada en los dirigentes. El padre del Coya, que lo ha relevado como narrador, dice en un momento: «Los consejeros lucharon tanto por el pueblo y nos salvaron de tantas... Pero, ¿nos salvarán de ésta?». Son unos gobernantes que no dudan en consultar a su pueblo reunido en manifestación, pergeñando un cuadro ciertamente utópico.

La historia pasa ahora del nivel político al nivel social. El protagonismo pasa a Mateo Torres y su familia, indudablemente un trasunto de la familia del autor. Éste se detiene

ahora más en la caracterización, sabedor de que el auténtico drama está por comenzar y de que el lector debe lamentar todas y cada una de las muertes y desapariciones que se avecinan. Aunque hemos cambiado de narrador, éste mantiene la misma función: «conoce» todos los hechos, los pensamientos de los personajes, comenta y opina sobre los mismos... Nuestra implicación como lectores es total en este momento. Hemos ido pasando de la frialdad inicial a involucrarnos plenamente en la situación descrita. Oesterheld, un extraordinario cronista de acción y aventuras, como decía Carlos Trillo, confirma también sus dotes de manipulador de sentimientos y emociones.

Las escenas que transcurren en la plaza de Mayo son una buena muestra. El guionista pasa de los comentarios individuales de cada personaje a la reacción unánime de la masa con agilidad. Y el momento de reacción provocado por la llegada del invasor, que viene a formalizar la rendición, es vibrante y vertiginoso, haciendo que vivamos la tragedia en toda su crudeza. Este capítulo termina con un *cliffhanger* pleno de emoción, donde el consejero Andrada anima a sus compatriotas a la rebelión y dispone el escenario para el inconcluso cuarto acto.

5. RESISTENCIA, DESAPARICIONES Y TRAICIONES

La última parte de *La guerra de los antartes* se centra en la rebelión de los argentinos y consiguiente represión por parte de los invasores. Aquí la historia se politiza y se hace cruelmente real. Los malos tiempos que se aproximaban para Argentina son expuestos con previsión de futurologo por Oesterheld. Es posible que la realidad del vecino Chile estuviera tristemente presente en la mente del guionista. La cuestión es que asistimos a despiadados ataques contra manifestantes, desapariciones (Mateo Torres pierde a sus dos hijas y a amigos entre el tumulto, temiendo más tarde que fueran torturados por los antartes), torturas...

* Hector Germán Oesterheld, Gustavo Trigo, *op.cit.*, pág. 72.

† Triste anticipo de las posteriores desapariciones de las hijas, yernos y nieto de Oesterheld durante los tres años siguientes.

Tras el breve atisbo de esperanza apuntado en el capítulo anterior, el pesimismo se hace latente, acrecentado además por el nervioso pero descarnado y eficaz trazo realista de Gustavo Trigo, que se adapta perfectamente al formato de dos tiras y es capaz de ofrecernos en tan reducido espacio un montaje vivo, fiel reflejo del frenesí de lo contado.

La lección de historia continúa: igual que Pinochet preparó a conciencia su golpe en Chile, se nos cuenta cómo los antartes «sabían perfectamente donde golpear».¹⁰ Un personaje como Favelli de *El Eternauta* habría sido eliminado en la obra que nos ocupa antes de empezar la resistencia. Una resistencia que se empieza a organizar con la incorporación de nuevos personajes como «el Chinche»¹¹ y, sobre todo, la vuelta del Coya. El relato aquí se vuelve cotidiano, la descripción de la lucha angustiosa de los insurgentes contra las maquinaciones del opresor...

... Y al final, cuando el relato es interrumpido, los rebeldes se enfrentan a la posible traición de uno de ellos. ¿Prendía el guionista reflejar algo habitual en la lucha en la que estaba involucrado o no deja de ser un recurso narrativo con el que introducir tensión en la historia? Puede que haya algo de ambas cosas...

6. CONCLUSIÓN

Con *La guerra de los antartes* se inicia, lamentablemente, nuestro adiós a Oesterheld, a través de una obra compro-



metida con su tiempo y de una calidad más que contrastada. No está a la altura de sus grandes momentos, pero sería injusto relegarla como un trabajo secundario, ni por su acabado ni por las pretensiones que implicaba. Es un canto a la libertad y a la lucha por mantenerla y recuperarla. Es posible que en algún momento caiga en el maniqueísmo, pero, por encima de todo, se mantiene una historia subyugante y el talento de un guionista que llegó a la historieta casi por casualidad y que, según se cuenta,¹² poco antes de «desaparecer» dio prueba de un amor a la dignidad de su profesión fuera de toda duda.

© 2002, Jordi Juanmartí

¹⁰ Héctor Germán Oesterheld, Gustavo Trigo, *op.cit.*, pág. 9.

¹¹ Aunque el apelativo es normal, no deja de ser curioso que el Chinche se dirija siempre a Mateo como «viejo». «El Viejo» es el sobrenombre con el que los montoneros se referían al propio Oesterheld...

¹² Susana Colombo, «El regreso del Eternauta», *Clarín*, suplemento Zona, 7 de marzo de 1999 (reproducido en <http://www.clarin.com.arsuplementos/zona/99-03-07/1-01401e.htm>); en el documental H.G.O. hay un testimonio sobre cómo los militares habrían intentado obligar al guionista a hacer una historieta a favor del régimen militar, a lo cual se negó.

OESTERHELD EN CINCUENTA IMÁGENES ALEJANDRO M. VITURRIA



TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 13, 4-XI-2015

Recorrido visual sobre la obra del gran guionista argentino Héctor García Oesterheld a través de cincuenta imágenes cuidadosamente seleccionadas por su representatividad y su rareza. / Visual tour on the work of the great Argentinian writer Héctor García Oesterheld through fifty images carefully selected for its representativeness and rarity.

OESTERHELD EN CINCUENTA IMÁGENES

La aportación de Héctor G. Oesterheld a los cómics es difícilmente abarcable. La pulcritud de sus diálogos unida a su gran capacidad para fabular es el marco perfecto para el gran humanismo de sus historias. Podemos decir sin temor a equivocarnos que sin Oesterheld los cómics serían diferentes y precisamente por eso se ha escrito mucho, y muy bien, sobre su obra, como demuestra la gran cantidad de documentos que ha generado su obra. Baste el ejemplo de los publicados en el sitio Tebeosfera.com:

- ¿A QUIÉN SALVA JUAN SALVO? OTRA LECTURA DE EL ETERNAUTA en *Tebeosfera* 1ªe. [5-X-2002]
- A TRAVÉS DE LA PALABRA. DE KIRK A SINNER (DE OESTERHELD A SAMPAYO) en *Tebeosfera* 1ªe. [19-X-2003]
- CHE LA REVOLUCIÓN PERDIDA, *Tebeosfera* 2ªe. 13 [09-V-2015]
- EL ETERNAUTA, VISOS DE UN HÉROE MILITANTE en *Tebeosfera* 1ªe. [30-X-2005]
- EL TEBEO HUMANISTA DE ALBERTO BRECCIA, *Tebeosfera* 2ªe. 13 [09-II-2015]
- ERNESTO CHE GUEVARA, EL QUE LUCHA PARA VENCER, *Tebeosfera* 2ªe. 13 [05-V-2015]
- GUTIERREZ Y OESTERHELD, SU INFLUENCIA EN LA CULTURA POPULAR, *Tebeosfera* 2ªe. 13 [01-I-2015]
- H. G. O. en *Tebeosfera* 1ªe. [5-X-2002]
- H. G. OESTERHELD, NARRADOR DE LA ÚLTIMA EXPERIENCIA, *Tebeosfera* 2ªe. 13 [01-I-2015]
- H. G. OESTERHELD: MAESTRO DE LOS SUEÑOS, *Tebeosfera* 2ªe. 13 [01-I-2015]
- H. G. OESTERHELD: MAESTRO DE LOS SUEÑOS 1. DE CÓDEX A CASA Y DE CASA A ABRIL, *Tebeosfera* 2ªe. 13 [01-I-2015]
- H. G. OESTERHELD: MAESTRO DE LOS SUEÑOS 2. DE FRONTERA HASTA HORA CERO, *Tebeosfera* 2ªe. 13 [01-I-2015]
- H. G. OESTERHELD: MAESTRO DE LOS SUEÑOS 3. HORA CERO EN LA FRONTERA, *Tebeosfera* 2ªe. 13 [01-I-2015]
- H. G. OESTERHELD: MAESTRO DE LOS SUEÑOS 4. DE LORD PAMPA A MARVO LUNA, *Tebeosfera* 2ªe. 13 [01-I-2015]
- H. G. OESTERHELD: MAESTRO DE LOS SUEÑOS 5. DE PATORUZITO A EVITA, *Tebeosfera* 2ªe. 13 [01-I-2015]
- H. G. OESTERHELD: MAESTRO DE LOS SUEÑOS 6. DE ASMAR A CIELOSUR, *Tebeosfera* 2ªe. 13 [01-I-2015]
- H. G. OESTERHELD: MAESTRO DE LOS SUEÑOS 7. DE ROLAND EL CORSARIO A CALAC MASTER, *Tebeosfera* 2ªe. 13 [01-I-2015]
- H. G. OESTERHELD: MAESTRO DE LOS SUEÑOS 8. UN VIAJE EN EL BARCO DE LA AVENTURA, *Tebeosfera* 2ªe. 13 [01-I-2015]
- H. G. OESTERHELD: MAESTRO DE LOS SUEÑOS 9. LOS PERSONAJES, *Tebeosfera* 2ªe. 13 [01-III-2015]
- HÉCTOR C. OESTERHELD. EL HOMBRE QUE CONTABA HISTORIAS Y EDITABA TEBEOS, *Tebeosfera* 2ªe. 13 [09-V-2015]
- HÉCTOR CERMÁN OESTERHELD. DE EL ETERNAUTA A MONTONEROS, *Tebeosfera* 2ªe. 1 [01-VIII-2006]
- HÉCTOR CERMÁN OESTERHELD. UNA AVENTURA INTERIOR en *Tebeosfera* 1ªe. [19-X-2003]
- HISTORIETA ARGENTINA. LA PRIMERA MITAD DE LA HISTORIA, *Tebeosfera* 2ªe. 2 [15-XII-2008]
- HISTORIETA ARGENTINA. LA SEGUNDA MITAD DEL SIGLO XX, *Tebeosfera* 2ªe. 2 [09-I-2009]
- HORA CERO (LAS REVISTAS DE OESTERHELD) en *Tebeosfera* 1ªe. [19-X-2003]
- LA CONSTRUCCIÓN DE LA MARGINALIDAD EN LA HISTORIETA, *Tebeosfera* 2ªe. 2 [I-2009]
- LA CONSTRUCCIÓN DEL HÉROE EN EL ETERNAUTA (1 de 3), *Tebeosfera* 2ªe. 13 [16-III-2015]
- LA CONSTRUCCIÓN DEL HÉROE EN EL ETERNAUTA (2 de 3), *Tebeosfera* 2ªe. 13 [16-III-2015]
- LA CONSTRUCCIÓN DEL HÉROE EN EL ETERNAUTA (3 de 3), *Tebeosfera* 2ªe. 13 [16-III-2015]

LA ETERNIDAD CADUCA en SONASTE MANECO (LA BAÑADERA, 2004) 13 [09-X-2008]

LA GUERRA DE LOS ANTARTES. UNA FABULACIÓN PREVIA A TIEMPOS TRÁGICOS, *Tebeosfera* 2ºe. 13 [16- -2015]

LA HISTORIETA ARGENTINA. UN LENGUAJE DE MASAS LLAMADO A SILENCIO. *Tebeosfera* 2ºe. 13 [25-X-2015]

LA HISTORIETA EN ARGENTINA. LAS REVISTAS DEL CONTINUARÁ, *Tebeosfera* 2ºe. 13 [25-X-2015]

LA JOYA IGNORADA. EL ETERNAUTA, *Tebeosfera* 2ºe. 13 [16- -2015]

LA REPRESENTACIÓN DE LA OTREDAD. LENGUAJE Y GÉNERO EN ARGENTINA en [2003]

LA ÚLTIMA BATALLA DE ERNIE PIKE, *Tebeosfera* 2ºe. 13 [09-IV-2015]

MORT BRECCIA, EL AUTOR QUE SIEMPRE RENACE. ENTREVISTA A ALBERTO BRECCIA, *Tebeosfera* 2ºe. 13 [08- -2015]

MORT CINDER en *Tebeosfera* 1ºe. [28-VI-2002]

MORT CINDER: MEMORIAS EN CONFLICTO en *Tebeosfera* 1ºe. [28-V-2002]

MORT CINDER Y UN PRÓLOGO, *Tebeosfera* 2ºe. 13 [05-V-2015]

MORT CINDER: EL PASADO RESPIRA, *Tebeosfera* 2ºe. 13 [22-I-2015]

NEKRODAMUS EL DEMONIO QUE SE HIZO HUMANO, *Tebeosfera* 2ºe. 5 [30-X-2009]

OESTERHELD - PACO JRONDO: LA PALABRA JUSTA en SONASTE MANECO (LA BAÑADERA, 2004) 7 [01-I-2006]

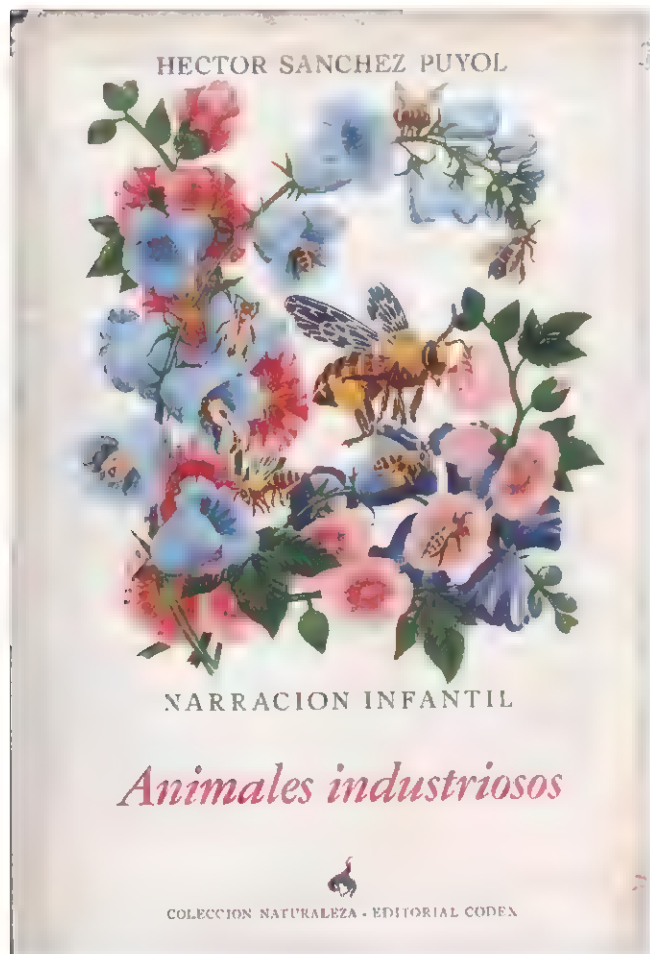
OESTERHELD Y BRECCIA. LOS MITOS DEL TIEMPO. *Tebeosfera* 2ºe. 1 [30-X-2008]

SHERLOCK TIME. HISTORIAS DE SOMBRAS Y LUCES EN EL ENCUENTRO DE DOS MAESTROS. *Tebeosfera* 2ºe. 13 [22- -2015]

TIEMPO VARADO. HISTORIA, ARTE Y CULTURA EN LA ARGENTINA DEL SIGLO XX, *Tebeosfera* 2ºe. 1 [16-X-2006]

El presente documento no pretende añadirse a los anteriores como un artículo, porque no es un artículo al uso. Es un recorrido sobre la obra de Oesterheld a través de cincuenta imágenes cuidadosamente seleccionadas, buscando con ellas la representatividad y la rareza al mismo tiempo. Todas las imágenes llevan un pie identificativo que la ubica en el tiempo y en su contexto editorial; algunas, además, llevan un breve texto explicativo:

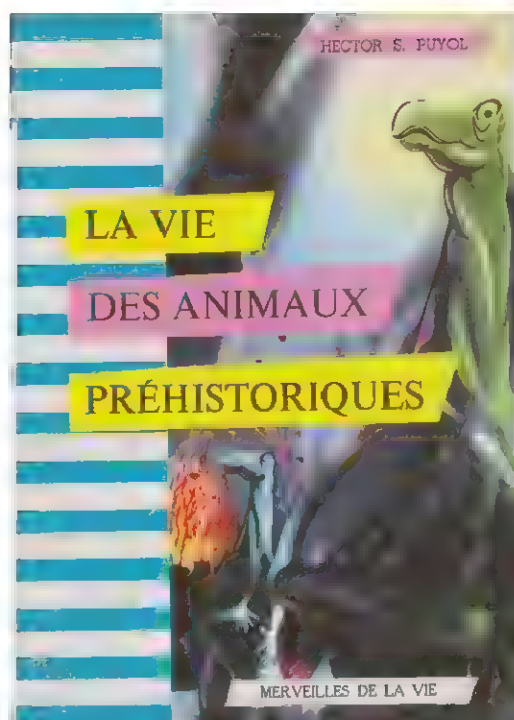
Los primeros trabajos de Oesterheld fueron libros de divulgación para niños, cuentos infantiles, troquelados e incluso *pop-ups*. Sin duda esos trabajos fueron una excelente formación para lo que vendría después.



01 – *Animales industriales* – Códex – 2ª quincena de abril de 1947 (fecha de impresión) – Ilustraciones de Axel Amuchástegi y textos de Héctor Sánchez Puyol.

02 – *Colección Hoy y Mañana (Serie A) nº 7 – La vida de los animales prehistóricos* de Héctor Sánchez Puyol – Abril – 30 de abril de 1947 (fecha de impresión) – Ilustraciones de E. Hirsch.





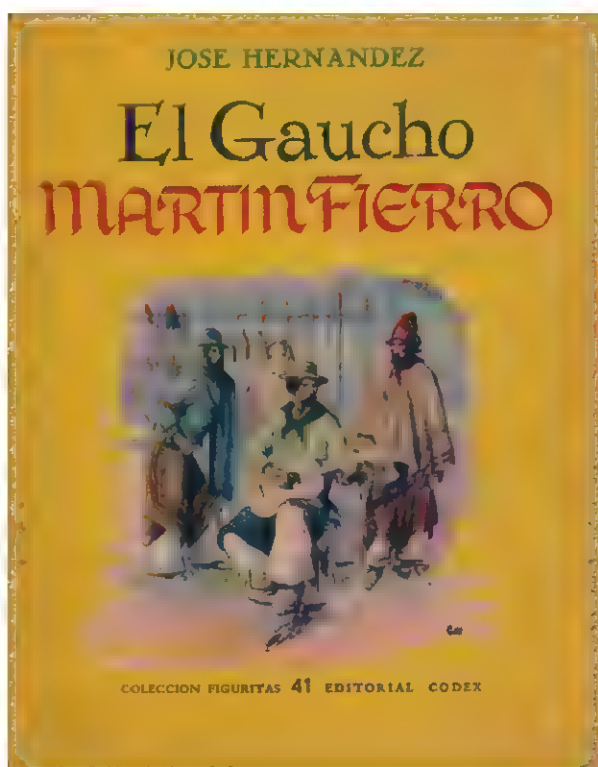
03 – *Merveilles de la vie – La vie des animaux préhistoriques* de Héctor Sánchez Puyol – Dupuis – Sin fechar– Ilustraciones de E. Hirsch.



04 – *Hansel y Grethel* – Códex – 2ª quincena de mayo de 1948 (fecha de impresión) – Ilustraciones de Chikie y textos de Héctor Sánchez Puyol.



05 – *Colección Escenarios nº 6 – Tartarin de Tarascón* Códex - 2ª quincena de julio de 1949 (fecha de impresión) Ilustraciones de Nazar Habladián y adaptación de Héctor Sánchez Puyol.



06 – *Colección Figuritas (Quinta Serie) nº 41 – El gaucho Martín Fierro*, de José Hernández – Códex – 15 de octubre de 1949 (fecha de impresión) Ilustraciones de Eleodoro Marengo y adaptación de Héctor Sánchez Puyol.



07 – *Colección Patín Pintor – El gol de Patín* – Códex 25 de octubre de 1950 (fecha de impresión) – Ilustraciones de Carlos Freixas y texto de Héctor Sánchez Puyol.

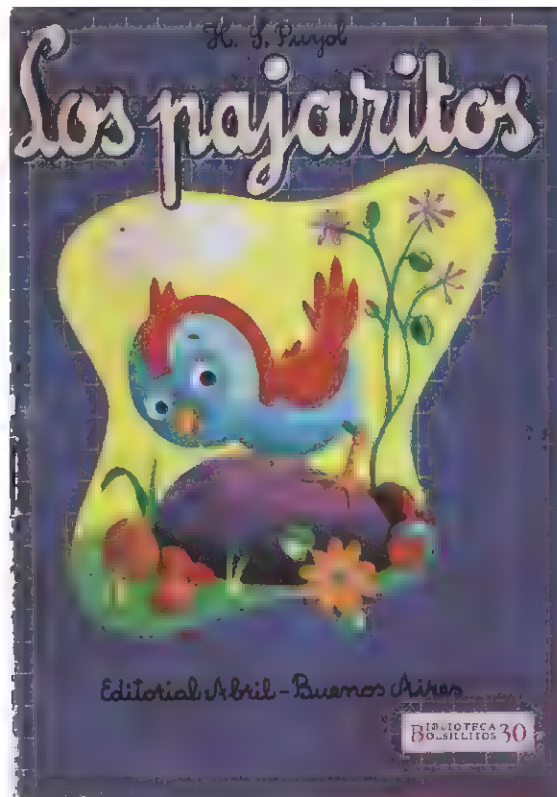


08 – Colección Gatito nº 1 – Abril - 5 de agosto de 1952 (fecha de impresión)
ilustraciones de Alberto Breccia y texto de Héctor Sánchez Puyol (entre otros).

Se cuenta que fue Cesare Civita, de la Editorial Abril, el que convenció a Oesterheld para hacer cómics. Este no pareció muy convencido al principio pero lo cierto es que dado el excelente trabajo que llevó a cabo con sus creaciones Bull Rockett y Sargento Kirk, se notaba que había nacido para el medio.



09 – Misterix nº 177 – Bull Rockett – Abril – 8 de febrero de 1952. Sin acreditar.

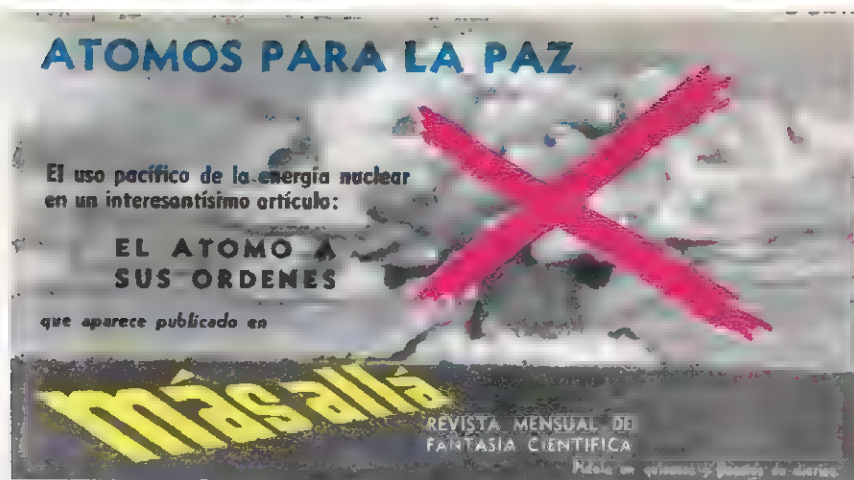


10 – *Biblioteca Bolsillitos* n° 30 – Los pajaritos – Abril - 24 de septiembre de 1952 (fecha de impresión) – Ilustraciones de Alberto Breccia y texto de Héctor Sánchez Puyol.

Cerrada prematuramente por falta de ventas, *Más Allá* fue una revista seminal en el género de ciencia ficción en lengua castellana. Es difícil discernir cual fue la aportación exacta de Oesterheld a la colección (se dice que fue su director) pero lo cierto es que la selección de cuentos y novelas era excelente. Por no hablar de que colaboró escribiendo algunos relatos.



11 – *Más Allá* Vol.1 n° 1 – Abril – Junio 1953 – Dirección de la revista (no acreditado).



12 – Anuncio de la revista *Más Allá* aparecido en diversas colecciones de la Editorial Abril.



13 – *Rayo Rojo* n° 302 – Abril – 18 de julio de 1955 – Uma Uma – Dibujos de Solano López y guión de Oesterheld.



14 – *Super Rayo Rojo*, suplemento del n° 309 – Abril – 7 de septiembre de 1955 – Cubierta sin acreditar.



15 - *El Diario de mi Amiga* nº 39 – Carmencita: La chica que vio al Gral. San Martín
Abril – Julio de 1956 (fecha de impresión) – Ilustraciones sin acreditar, cubierta sin acreditar
y textos de Oesterheld (acreditado en cubierta).



16 – *Super Rayo Rojo* suplemento del nº 362 – Abril – 20 de septiembre de 1956
Primera página del relato "Justicia en el abismo" de Oesterheld, ilustrado por Solano López.



17 – *Misterix* nº 475 – Sargento Kirk – Abril – 20 de diciembre de 1957.
Dibujos de Hugo Pratt y guión de Oesterheld. Anuncio de Joe Gatillo.



18 – Dragón Blanco nº 9 – A.P.I. – 7 de septiembre de 1955 – Cubierta.



19 – Super Deportito nº 5 – Editorial Temporada – 1 de noviembre de 1956 – Historieta – Página de Deportito y su pelota maravillosa (4 páginas a color y B/N) Guión de Oesterheld y dibujo de Sagrera.

Pese a que la relación con Abril era buena, Oesterheld también probó suerte en otras editoriales, demostrando su versatilidad.

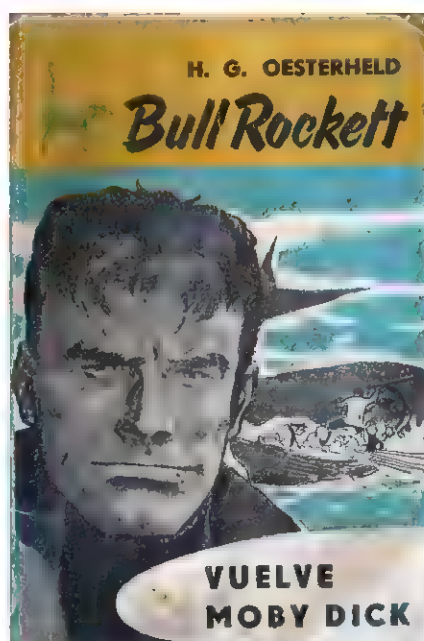


20 – Dibujantes nº 27 – C.E.P.A. – Julio 1957 – Página 35, con el artículo: “Como nasce un personaje de historieta”.

En 1957, Oesterheld fundó la Editorial Frontera. Novelas, cómics y cuentos infantiles formaron su catálogo pero fueron sus creaciones en los cómics, tanto por contenidos como por formatos, los que le hicieron pasar a la historia.



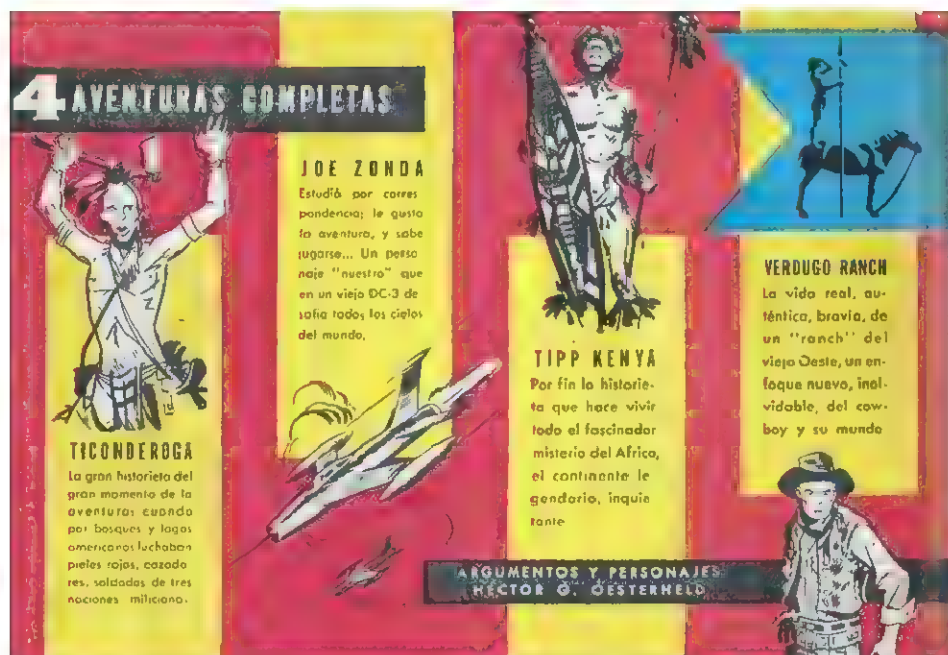
21 – Serie Sargento Kirk nº7 – Frontera – Sin fechar (circa 1957)
Cubierta sin acreditar para esta colección de novelas.



22 – Serie Bull Rockett (novelas) nº9 – Frontera – 18 de febrero de 1957 (fecha de impresión) – Cubierta sin acreditar.



23 – Frontera nº 1 – Frontera – Abril 1957 – Viñeta de cubierta de Carlos Roume.



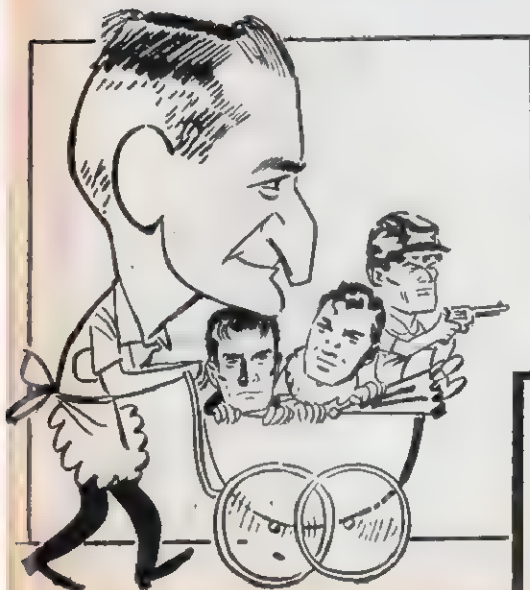
24 – Frontera nº 1 – Frontera – Abril 1957 – Contracubierta.



25 – Hora Cero nº 1 – Frontera – Mayo 1957 – Viñeta de cubierta de Hugo Pratt.

H. G. OESTERHELD

creador de BULL ROCKETT, SARGENTO KIRK e INDIO SUAREZ, escribe los argumentos de las ocho historias que presentan FRONTERA y HORA CERO, superando en cada una todo lo realizado hasta ahora.



Con él colaboran los guionistas H. STURGISS y G. de la VEGA, cuyo trabajo recomendamos a la atención de los lectores.

Dibuja ambas revistas un grupo excepcional de artistas: H. PRATT, el recio dibujante de SARGENTO KIRK; SOLANO LOPEZ, consagrado al dibujar BULL ROCKETT; C. ROUME, de alta calidad documental; C. CRUZ, el vigoroso dibujante de INDIO SUAREZ, e IVO PAVONE, que dibuja un "cowboy" recio, personal y "aventuroso".



Amigo lector: ofrecemos a usted todo lo bueno que podemos dar: argumentos siempre novedosos, fuertes, de suspenso creciente y acción recia; y una extraordinaria calidad de dibujos. Y todo eso lo acompañamos con un concurso único en el mundo.

¿Está usted conforme?

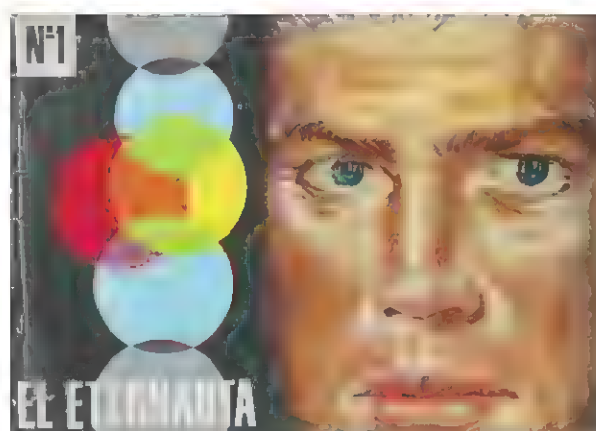
26 - Hora Cero nº 1 - Frontera - Mayo 1957 - Tercera página de cubiertas.



27 - Frontera Extra nº 1 - Frontera - Julio 1958 - Cubierta sin acreditar.



32 – Ernie Pike – Colección Batallas Inolvidables nº 1 – Frontera – Septiembre de 1960 – Montecasino - Cubierta sin acreditar.

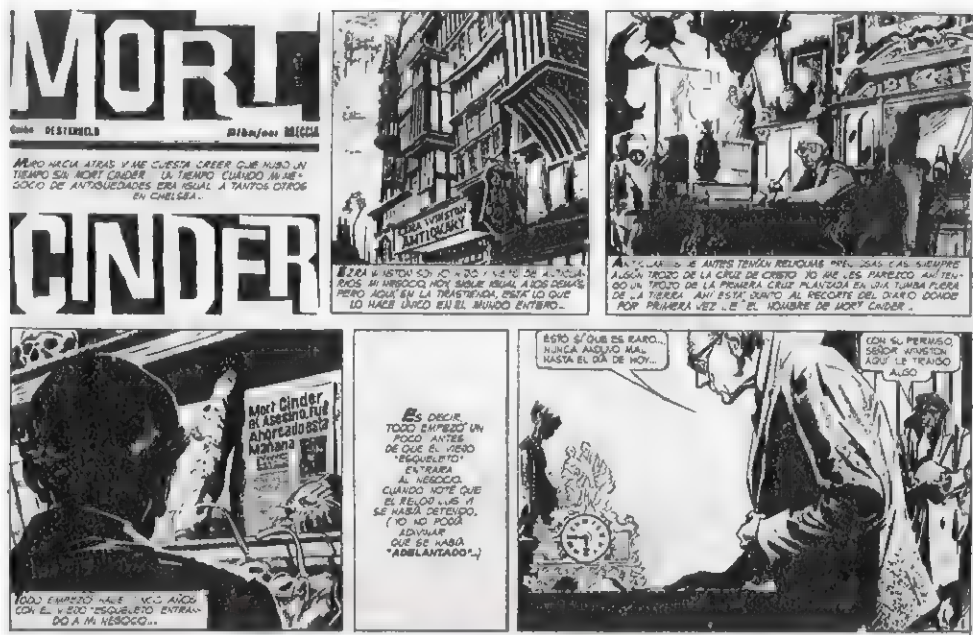


33 – El Eternauta nº 1 – Frontera – Circa 1960 - Cubierta sin acreditar.



34 – El Eternauta nº 4 – Frontera – Circa 1961 – Doble página relato “Hiroshima” texto sin acreditar.

Problemas con la distribución y la impresión (se dice que no fueron honestos con él como editor) provocaron el final del sueño de Oesterheld. Cansado y frustrado hizo de tripas corazón y continuó escribiendo guiones de cómics para otras editoriales.



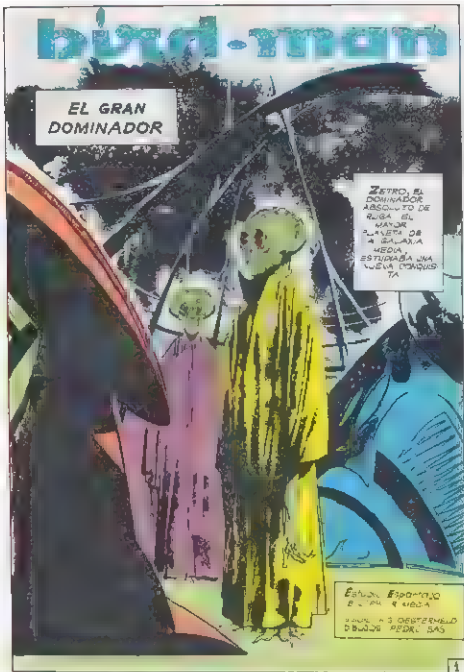
35 – Misterix nº 714 – Yago – 20 de julio de 1962 – Mort Cinder – Dibujos de Alberto Breccia y guión de Oesterheld.



36 – Misterix nº 719 – Yago – 24 de agosto de 1962 – Mort Cinder – Cubierta de Carlos Cruz.



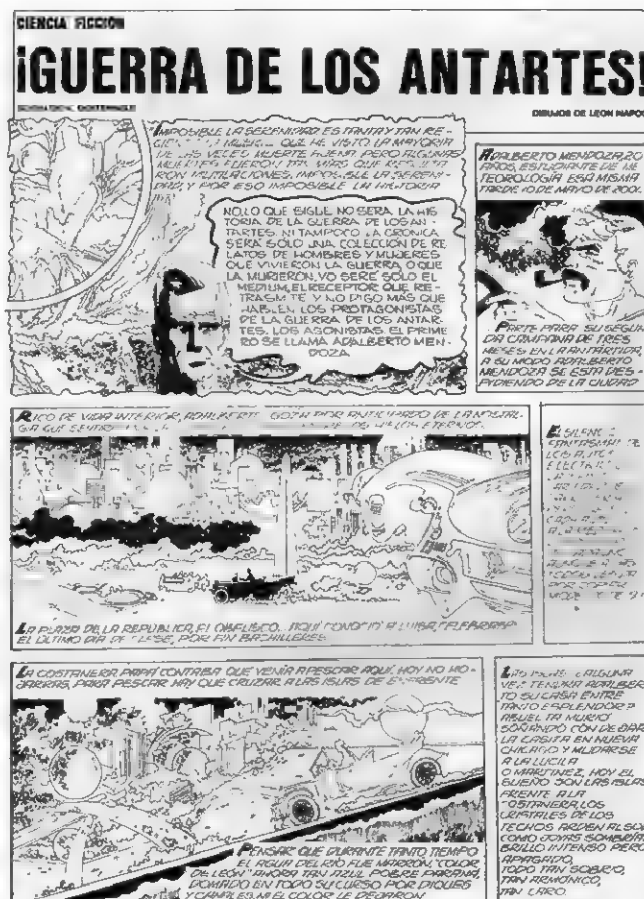
37 – Círculo Rojo nº 11 – Editorial Bruguera (Argentina) Circa 1962 – Cubierta – Pappy Bodyngton.



38 – Futureman – Gran álbum gigante nº 3 – Dayma – Circa principios 1960 – Birdman guión de H. G. Oesterheld y dibujos de Pedro Bas.



39 – Super Misterix (suplemento del nº 793) – Yago – Enero de 1964 - Historieta – Watami - Guión de Sturgis y dibujo de Moliterni.



40 – 2001 nº 22 – Frontera – 1 de mayo 1970 – Primera página del primer episodio de La guerra de los Antartes, con guión de H.Oesterheld y dibujos de León Napo.

El genio de Oesterheld quedó patente otra vez en esta excelente nueva etapa de Ernie Pike.



41 – Top nº 14 – Cielosur – Agosto de 1972 - Historieta – Ernie Pike: La noticia del siglo - Guión de Oesterheld y dibujo de Héctor Olivera.



42 – Canal TV Radio - Atlántida – Del 9 al 15 de septiembre de 1972 –
Cómico de 16 páginas en color en el interior – Lo que el viento se llevó
Adaptación de Héctor H. Oesterheld (así escrito, incorrectamente) y dibujos de Marcos Adán.



43 – Fantasía Extraordinario nº 200 – Columba
17 de agosto de 1972 (fecha de impresión)
Kabul de Bengala – El templo de la diosa
Dibujos de Horacio Altuna y textos de Héctor G. Oesterheld.

Los cómics de Columba fueron durante mucho tiempo la principal fuente de lectura de La obra de Oesterheld en España.



44 – Billiken nº 2.766 – Atlántida – 15 de enero de 1973
Historieta – Marvo Luna. Guión de Héctor
Oesterheld y dibujo de Vitacca-Adán.



45 – Fantasía Extraordinario nº 228 – Columba
27 de septiembre de 1973 (fecha de impresión)
Roland, el Corsario – La hazaña mayor
Dibujos de García López y textos de Héctor G. Oesterheld.



46 – El Tony nº 360 – Columba – 24 de junio de 1975
(fecha de impresión) – Haakon – Una larga fila de fosas
Dibujos de Fernández y textos de Héctor Sánchez Puyol.



47 – El Tony nº 361 – Columba – 8 de julio de 1975
(fecha de impresión) – Argón el justiciero – Vencer o vencer
Dibujos de Gómez Sierra y textos de Germán Sturgiss.

Finalmente, Oesterheld recaló en *Skorpio*, donde se dice que el editor, Alfredo Scutti, le dispensó un excelente trato. Y ese fue su último trabajo. Trabajando para *Skorpio* Oesterheld desapareció.



48 – Skorpio nº 22 – Circa 1976 – Nekrodamus
Cita en Verona – Dibujos de Horacio Lalia y guión de Héctor G. Oesterheld.



49 – Libro de Oro de Skorpio nº 3 – Noviembre 1977
El Eternauta II – XII Episodio – Dibujos de Solano López
y guión de Héctor Oesterheld.

